

Ausgefeilte Spielabläufe. High-End-Grafik. Spannung total. Top-Sound. Gibt's schon. Gibt's schon. Gibt's schon. Gibt's schon.

All das in jedem Spiel.

Oh!

Packung, Spielsprache, Handbuch, virtuelle Welt komplett in deutscher Sprache.

Gibt's nicht!

Doch, Bald kannst Du als

Manager eine Newcomer-Band
zu Megastars machen! Oder das
vereinte Deutschland ganz anders
regieren! Oder als genialer Stratege
dem Guten zum Sieg über das
Böse verhelfen.

Wie? Wo? Was?

Mit den ersten drei Spielen, die beim neuen deutschen Label SUNFLOWERS erscheinen. Mehr im nächsten Heft.

SUNFLOWERS. Gut.





Versand erfolgt per Vachnahme ab 9. - DM o. VORKASSE



· JEMAND IST PREIS-WERTER ALSWIE, HANDELN GEMEIN-SAMEIREN NEUER

Preishits Amiga

66 Atlant Sub

Battletrawks
Battle Squadron
Pig Nose the Coverson
Bubble Booble

Bugokan California Games

altomia Garnes II elica GT4 Ralley

Bards Tale 3 atman-The Movie,

SACHETHESS.

enturien

30 for Gold.

HEIDES GWET

Hax Street Blues Honda RVF

hudson Hava Impelium Inf Karabi -

Jack Niclas Golf

James Pand Last Ninja 3 Lombard RAC Habiyy Lotus Turbo Challens

Microprose Society, New Jeahand Strey.

Ninja Reside North & South

pemiinis.

of Road Racet

in Imperium_ Inental Comes

anza Kick Busing epo Hammer

opulaus Edmon.

Principle Prince of Persia RBI 2-Baseball

Type _______ambow islands

darglider II

uperc ma

Rick Dangerous 6 Robin Holid-Legend Quest.

hant Dragon hadow of the Beast EUCK

Supercert II... Stunt Car Racer... Super Hang On... Super Monaco GP

oper Space (nyaders

Manchester United Manchester United Europe Markac Mansibo

4.-DM Fax: JUDGMENT DA PLK::042352 D 78224 SINGEN

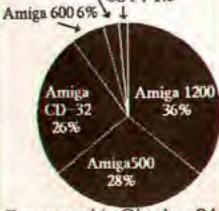
Preis



Infotainment Amiga 500+ 2% CDTV 1% Amiga 2000 6%

Amiga 600 14% Amiga 1200 23 % Stand Oktober 1993

Amiga 2000 3% CDTV 1%



Prognose bis Oktober 94

AMIGA 1200-4000

m				-
۳	1969	softert	DV.	89.9
÷	Absorband Pages II	Nov.	EV	64.5
ö	April 1 .	sinfort	EV	54,9
	Book Blove ik.	NOV.	ĎΑ	54,3
ш	Furning Fuzzoer	DOTORY	DA	34.5
ш	Newtone	sinfine 9	mvi	25 9
ю	Civiliani Civiliani IV	solur!	DΜ	59,9
40	Celigra Paird IV	nother	DV.	189
ВÜ	A Control of the Cont	Softrit Dec.	DA	54,9
ΡÜ	HAT I'VE	Dec.	QΜ	63,9
io	ed Colf Chargeonship	bolist	ÐΑ	54.9
iö	N/M	cotort	OV	39,2
i A	Security 1	sofort	ŪΝ	59,9
	Bankatan Park	Partition 1	ED/U	500.0
H	Fund is Copyri 6	Detr	ÐA.	74.3
EL.	PARTY OF THE PARTY	ENDOW.	DA	34.3
20	Morph Rigel Marrell	sofur i	DA	39.3
90	Paget Marriell Disker Overstrive Overstrive Paider Ctp Project X II.	safer t	DA	22,5
30	Overskrive	Nov.	DA	54.3
90	Overtif	notors authors Dec motors Nov. Nov.	DA	49,5
90	Reider Cup	SELECT OF SE	E)A	54.5
30	Project X II	Dez	DA	54,8
àП	C000000	hotors	DA	49,3
10	Sacre Team	Nov.	DA	54,5
ś'n	Soocer No	May.	DA	54,3
-	ATTENDA TO AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P			
53	Sim Life #	actort	EV	59,5
ΞŲ	Circot wight	an for t	DΑ	69,5
90	TFX	abfort	DA	64,5
IJυ	Transartics .	sofort	DΛ	59,8
9C	Troto_ Whales Voyage	sciort	₽Α	49,5
90	Whales Voyage	sofort Nov. sofort Dez	UV	64,5
\$D	Wing Communication	Nov.	D/Y	60,5
90	Zrol	adisci	ÐΑ	49,3
ġ.	Zisti II	Dez.	DA	58.5

g

Zel

alte

Infotainment-Sp

Insere

Amiga CD-32 Amiga-CD 32. 699, 79,90 79,90 Steepwalker. 79,90 Jurassic Park 79,90 79,90 Sim Life 79,90 Pinball Fantastes 79,90 79,90 Rebeced_ Diggers
Lolus Trilogy
James Pond 3-Op Starlish
Brutal Sports Feelball 79,90 79,90 79,90 Dayo Worlds. 79,90 79,90 Nov.

erminator auf Laserdisc 99 Preis Titel *AMIGA* Titel Abandoned Places 2 Addam's Family... Airbucks
Airbus A320-Aberican Edition.
Airbus A320-Europe
Airbus A320-Europe
Airbus A320-Europe
Air-Land-Sea EV 79,90 Air Support _____ Aired Chicken Alien 3 ***
Alien Breed-Special Edition.
Ambermoon \$5 Ansloss_ Aquaventure Arabian Nights # Archer McLean Pool Billiars Armalyte, ATACH Train_# A-Train Cons Kit # AvaB-Harrier Assault # B- 17 Flying Fortress EV 56 DA 71 DA 62 DA 55 34.2 attio Isle Data Disk 2. attle Team. aronta Sun H Mid. eavers_ ill > Tomato Gamu. V 39 A 54 Birds of Prev. Bitmap Brothers Collection. Black Crypt. Blacker. Bubb n Sloves Sundesliga Menager Pret 2 0 DV 59.90 Burning Bricks ampaign-Data Disk ampaign. astles-Data Disk hans-Engine_ huck Rock II_# Contrat Air Patrol 13 Crazy Cars 3. V 44 V 58 ruise for a Colpse_ urse of Encharda ± DVDay. Dartsnere ## DV 64,90 DV 66,90 Darkseett_ Das Schwarze Auge. Der Patrizier Die Sieder II Doglight Dungeon Master&Chaos Strikes Back. Cynablaster Dynalech DV 51 90 DV 67 90 DV 54 90 DA 59 90 DA 59 90 shockey Manager VSRUM. Eye of the Beholder. ye of the Beholder 2...
15 Strike Eagle 2...
17 Challenge...
19 Steath Fighter
17 A Nighthawk #3
Fallen Empire...
aniastic Words... OV74,90|Sink or Swim
EV 66 90|Specywhith #
DA45,90|Specye | Rufk #
DA45,90|Spacy | Rufk #
DA55,90|Spacy | Legends #
DA65,90|Spacy | Legends #
DA69,90|Spacy | Legends #
DA68,90|Street | Fighter |
DA46,90|Super | Frog |
DA46,90|Super | Frog |
DA46,90|Super | Frog |
DA46,90|Super | Frog | e and lca ly Harder ormula One GP. Global Effect Global Gladinions Goal DA46 90 DA46 90 EV 49 90 EV 64 90 DA 57 50 sublins * T.S emilded Gods Gunship 2000. Hannibal lattrick to farpoon 12 Heroes Quest 2 11 EV 59 90 Walter DV 74,90 War in the Gull * IDV 74,90 War in the Gull **
KA 59,90 Wasworks
IDV 73,90 Wing Commander
IDA 49,90 Whales Voyage _
EV 48,90 Whales Voyage _
EV 45,90 Wir Kid
IDV 39,90 Wind Legend
IDV 39,90 Wind Legend
IDA 49,90 Yoe Joe
IDV 74,90 Zac McKrakep _
IDV 74,90 Zacl Bred Guns !! iistory Line 1514-1918. Hook -umans 2 Humans Race-Data Disk E. Humans Race-Stand Alone E.

Indiana Jones 3/Adventure

Indiana Jones 4/Adventure

innocent until Caught ##

indiana Junes 4/Action,

V49 Adv Destroyer Simulator o Jim Power o Joe & Mac o John Madden Football A 53 DA 69 and Jonathan
DA 64 90 Jungle Strice #
DA 65 90 Jungle Strice #
DA 65 90 Jungle Strice #
DA 49 90 Legend of Kyrandia ____
DA 49 90 Legend of Kyrandia ___
DA 49 90 Legend of Kyrandia ___
DA 68 90 Legend Weapon ___
DA 58 90 Links
DV 71, 90 Linkself
DA 44 90 Links Devil #
DA 52 90 Logs
DA 54 90 Logs
EV 48 90 Log of the Rings
EV 48 90 Log of the Rings Jonathan. DA 59.9 DA 49,9 DV 39,5 DV 49,5 DA 59,9 DA 59,90 DA 69,90 DA 49,90 DA 69 90 EV 34 90 DA 58 90 EV 67 90 DA 56 90 DA 47 90 DA 20 90 of Centarion.
Centarion.
Centary Carr.
Cycles
Cocole Dragon 2
Centary Combit Pirel.
Centary Combit Pirel.
Centary Combit Pirel.
Centary Combit Pirel. DA 64 90 ord of the Rings
EV 48 90 on Vitings #
DA 48 90 one Matham
DA 49 90 one Tank Platoon
DA 59 90 May Pockets
EV 65,90 Maniec Mansion
EV 29 90 MC Donald Land 49 V 29 Finds Gued 90Mega Londanis+First Saziufal. 90Monkey Island II. 90Monkey Island III. 90Morph 90Morph EVISE DVISE V 79 EV 60. KA 53 DA 46. DA 46. EV 34. sprick Fallor Got 2 so Nippon Sales so One Step Beyond, so Overdrive so Operation Steath so Pacific Islands up Pinhall Dreams so Pinhall Fantasies DA SE Populous Edition Populous 2+____ DA 43 90 Premiere DA 68 90 Primo Mover III EV 24,90 DA 49.90 Project X-Special Edition.
Push Over.
Railroad Tycoon.
Red Zona. DA 74,90 DA 49,90 DA 49,90 Reach for the States. Sonderangebote Airbucks Amiga 1200 EV 49,90 History Line 1914-1918 DV 69,90 Street Fighter II DA 49,90 Lionheart DA 39,90 DV 45.90 DASS 90 Dune II Liveheurt o. Done II gelten zu diesem Preis nur is Verbundeng mit einem enderen Titel ans dieses Liste . - Auth als deutsche Version erhältlich ##- Bei Drucklegung noch nicht lieferbar DA 53 90 DA 59 90 DA 59 90 DA 49 90 DA 45 90 DA 69 90 Robocop 3. Rome A.D., Sabre Team Sabre Team.
Sensible Soccer 92/93.
Silent Service 2
Silly Putty.
Sim Ant.
Sim City+Populous *
Sim City Populous *
Sim Earth.
Sim Litle
Sint City Salan
Sim Litle
Sint City Salan
Sint City Salan 69.90 79.90 DV 76 90 EV 51,90 EV 64 90 DA 34 90 Sim City+Pop EV 25 90 Sim City Defu DA 34 90 Sim Earth DA 62 90 Sim Life DV 74 90 Sim Life DV 74 90 Sim Life

Syndicate
Tom Landry Football 11
Tomado 11

Turnican 3.23 Unidium 2.53 Vivings-Fields of Conquest 5.

Transarctica Traps n Treasures

EV 59 90 Tertination II.

KA 50 90 Testination II.

KA 50 90 Testinate III.

KA 59 90 Transcription Dizzy.

DA 74 90 Transcription Pack 3.

RA 68 90 Trans Action Pack 4.

DA 52 90 Trans Pursul.

DA 44 90 Turbo Dutrie.

TV 56 90 Turbo Dutrie. on Libraria Golf. Videokid_ WWF Wrestemania Zisc McKrakim. Z-Ow Versand in Sicherheits

verpackung zuzüg.2,

Alle Preise sind End preise und verstehen sich inclusiv der ge-DA 41,30 setzlichen 15 % Mwst James Pond Trilogie.

DA 89 EV 45 DA 49 EV 59

DAM

Wie stehen wir eigentlich da? Ich meine uns alle, die wir Computergames zu unserem Hobby (bzw. Beruf) gemacht haben – hat sich unser Image in der Öffentlichkeit inzwischen gebessert? Oder sind wir für Otto Normalmensch immer noch die leicht beschränkten Schüchtis

mit latentem Hang zur Gewalt, als die uns viele Medien so gerne hinstellen?

Wenn ich über das Thema nachdenke, fällt mir zunächst eine bereits etwas ältere Ausgabe des nicht immer geistreichen Zeitgeistmagazins "Tempo" ein: Im Juni zierte Mario das Blatt des Covers; der dazugehörige Artikel wußte von einer Clique Jugendlicher zu berichten, die ihr Leben praktisch ausschließlich zwischen Game Boy und der Konsolenabteilung eines Kaufhauses fristet. Klar, daß das weder der Schulbildung noch der Gesundheit bekommt, nur logisch, daß der freundliche Fachverkäufer da eine Omi auf Geschenksuche lieber an die Bücherecke verweist. Die Krönung der Story war freilich die Feststellung, daß ein Game Boy nach Meinung "vieler Experten" hochgradig süchtig und aggressiv mache und zudem zu ernsthaften organischen Krankheiten führen könne! O Gott, wenn schon so ein kleines Ding so schlimm ist, was mag da erst ein ausgewachsener Amiga anrichten?!

Bleibt uns zur Vier-Jahres-Feier des Jokers also tatsächlich nur die Feststellung, daß wir wohl oder übel damit leben müssen, wenn uns weite Teile der Bevölkerung auch weiterlun für abgewrackte Digital-Junkies halten, die nach dem letzten Bildschirm-Alien womöglich ihre kleine Schwester ins Jenseits pusten? Nein, gottlob sind nicht alle Ahnungslosen sooo ahnungslos: In einer von "Focus" in Auftrag gegebenen repräsentativen Umfrage des Sample Instituts zur Ursachenforschung bezüglich Gewalt unter Jugendlichen hat man vom Fernsehen



über Horrorvideos (jeweils 84 Prozent) bis zum mangelhaften Jugendschutz (52 Prozent) allerlei Schuldige ausgemacht – nur Computer- und Videospiele wurden nicht ein einziges Mal genannt! Mit diesem Hoffnungsschimmer

Mit diesem Hoffnungsschimmer entlasse ich Euch in unsere schimmernde Geburtstagsausgabe, wo unter anderem Solo-Rollenspieler ein Wiedersehen mit dem schlitzophrenen Schorsch feiern dürfen. Viel Spaß damit,

Eccerc Michael



Editorial	5
Betriebsgeheimnis	8
Mixer	9
Borgis Branchengeflüster	10
Joker-Rollenspiel:	
Dungeon Blaster III	12
Preview:	
Microcosm	14
Der Schatz im Silbersee	15
Newsflash:	
Neues von Kompart	16
Mailbox	24
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
Wettbewerb für	Am
Himmelsstürmer	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Joker-Comic	52
Special:	12.0
Was spielen die Promis?	54
Joker-Index	56
Know How	57
Know How Index	72
Aktion Leser-Test:	341-
Pinball Fantasies	82
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	3.
Erik Simon	88
Special:	
Der Geburtstags-Rückblick	90
Klassiker:	13.4
BMX Simulator	99
Die Budget-Bühne	100
User-Club:	1
Workshop Deluxe Paint	102
Disk Expander	104
Technosound Turbo 2	104
Seitenhiebe Kicker Cup	105
Kicker-Cup	106
Kleinanzeigen	109
Computer-ABC	118
Stromausfall:	120
Battletech Kompedium	120
Das Schwarze Auge	121
Coin Op	122
Joker-Shop Vorschau	124
Vorschau	
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test		ACTIONREICHE AC- TION: Es darf wieder ge- ballert werden! Söldner zücken die Knarre mit. ARNIE 2, Raumfahrer
Ambermoon	18	den Läser in DVERKILL – und wir zücken unsere Testpistole und zielen auf
Hired Guns	32	die Seiten 76 und 98
Action	32	FOR THE PERSON NAMED IN COLUMN TO A STATE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TO A S
Arnie 2	98	7 2 7
Donk	34	SPORTLICHER SPORT: Es warten heiße Feuerstühle in PRIME MO- VER, luftige Duelle beim DOG-
Overkill	76	FIGHT, rasante Rennen mit OVER- DRIVE sowie Fußball-Taktik bei PREMIER MANAGER 2! Worauf
Brettspielumsetzu		OVERKILL Wartet Ihr noch, ab zu den Seiten 20, 32, 73 und 78
Space Hulk	96	
Geschicklichkeit	1	
Alfred Chicken	92	
Bob's Bad Day	22	
Qwak	94	PRIME MOVER
Solius	93	
Wiz'n'Liz	22	DOGFIGHT
Simulation	É	WORKSHOP DELUXE PAINT WAS SPIELEN DIE
Dogfight	73	PROMIS?
Sport	- 1	
Overdrive	20	
Premier Manager 2	78	
Prime Mover	34	ÜBERRASCHENDE ÜBERRASCHUN-
Strategie	T.	GEN: Zum Geburtstag kommen Eure Lieblingsspeisen auf den Tisch – mit DUNGEON BLASTER III wieder ein
Air Force Commande	r 80	Rollenspiel im Heft sowie ein neuer AUFBAU-WORK- SHOP FÜR DELUXE
Theatre of Death	98	PAINTI Außerdem ha- ben wir uns PROMI- NENTE ZOCKER
Verschiedenes	6	vorgeknöpft und die letzten Jah-
Arcade-Spiele	122	re nochmals Révue pas- sieren las-
Brettspiele	120	sen. Party- time auf den
Budget-Spiele	102	Seiten 54/55, 90,
PD-Games	42	102/103 bzw. ab Seite 12 DUNGEON BLASTER III

BETRIEBSELFIMIS

Nach unseren Verwaltungs-Feen Christine und Dorothea stellt sich heute ein weiteres weibliches Wesen der hochnotpeinlichen Befragung durch die AJ-Inquisition: Waltraud Schmidt schwingt bereits seit einem halben Jahr bei uns den Rotstift.

?: Die Nichtraucher-Fraktion ist entsetzt! Nebelst du dich hier ein, damit man deine Falten nicht so sieht? Weil, rein altersmäßig bist du ja nicht unbedingt 'ne Neuerscheinung...

W: Für solche Kalauer kriegt ihr nie die Lizenz zum Blödeln! Und überhaupt möchte ich mir im Moment nicht vorstellen, wie ihr mit 42 aussehen werdet – es ist nämlich bald Essenszeit.

?: Eine verdiente Retourkutsche. Was kannst du außer kutschieren und ans Essen zu denken sonst noch?

W: Rauchen zum Beispiel. Und so ganz nebenbei bin ich ja



auch noch fürs Korrekturlesen zuständig, soll heißen, ich verbessere eure ständigen Rechtschreibfehler.

2: Heißen Dank auch! Sag mal, in deiner Jugend standen bestimmt noch keine Computer unterm Weihnachtsbaum...

W: Tja, die Gnade der frühen Geburt.

?: ...und trotzdem hast du im reifen Alter noch mit unserem Lieblingsspielzeug angebandelt?

(00%-10%) Absolute Katastrophe (11%-20%) Katastrophe Total zum Vergessen (21%-30%) 222371 (31%-40%)Zum Vergessen Muß nicht sein (41%-50%)(51%-60%) **Nix Besonderes** In Ordnung (61%-70%) Schwer in Ordnung (71%-80%) **Erste Sahne** (81%-90%) Megastark (91%-100%) **Hit-Ausbeute** Megahits

W: Hat der Job so mit sich gebracht. Bis vor einigen Jahren wußte ich grade mal, wie man Computer schreibt, und plötzlich saß ich selber vor so 'ner Kiste.

?: Ja, wie das Leben so spielt. Apropos, wie schaut's mit Spielen aus?

W: Doch, hin und wieder zocke ich gem 'ne Runde. Die "Lemmings" sind z.B. ganz putzig, und mit dem guten alten "Test Drive II" habe ich bereits manch' begnadeten Crash gebaut.

?: Und was gibt's an begnadeten Hobbys?

W: Rauchen, essen, trinken, lesen, tratschen, Musik hören, Sonnenbrillen sammeln, faulenz...

2: Erbarmen, das genügt! Statt mehr von derart schlecht organisierter Freizeitgestaltung zu hören, widmen wir uns jetzt doch lieber noch schnell unserer vollendet organisierten Teststatistik, oder?

Bundesliga-Trainer für Spitzenspiele gesucht...

ANSTOSS, die Fußball-Management-Simulation, zeigt einen völlig neuen Standard in Grafik und Spieltiefe! Live-Kommentierung der Spiele mit Konferenz-Schaltung zu anderen interessanten Begegnungen! Interviews, Ereignisse, detaillierte Mannschaftsdaten – Erfolg und Mißerfolg Ihrer Mannschaft liegen in Ihrer Hand! Treffen Sie Ihre Enscheidungen – Sie könnten Bundestrainer sein, oder vom Vorstand gefeuert werden!



- Individuelles Trainings-

- Umfangreiche Statistiken

programm

und vieles mehr!



Erhältlich für MS-DOS, AMIGA sowie AMIGA 1200 (256 Farben)

Spielbare Demo-Version für alle, die jetzt "schau'n mer mal" sagen, erhältlich für MS-DOS 3.5' oder-Amma für DM 6 - kei Sel an Points Gratiff Verlier Str. 1, 23332 Güllerslah, Kennwart, ANSTOSS

NAMENS-COUSINE

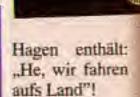
Nicht überall, wo Amiga draufsteht, ist auch ein Commodore-Rechner drin: Bei den "Original Amiga Masters" handelt es sich vielmehr um eine neue Serie von Musik-CDs mit alten DDR-Klassikern!

Für einen runden Zehner pro Scheibe verscherbelt Schallplatten Deutsche GmbH über den Fachhandel schon fast vergessene Meisterwerke von Karat, Pankow, den Puhdys oder der in den alten Bundesländern bislang völlig unbekannten Amiga Blues Band. Als Anspieltip empfehlen wir den



Sampler, der denselben Namen trägt wie die ganze Serie und z.B. eine entzückende Jugendsünde von Nina





JUBILÄUMS-STICK

Seit genau zehn Jahren gibt's nun den Competition Pro, der sich aufgrund seiner Robustheit vor allem bei Actionfans großer Beliebtheit erfreut. Aus diesem Anlaß hat Dynamics eine auf 9.999 Stück limitierte Jubiläumsausgabe des Joysticks in vier Farbdesigns herausgebracht. Wer bunter ballern will, sollte also schnell zugreifen.



069/663 81 91 (Telefon) 69/66 69 93 80 (ISDN)



COMMO-NEWS

Commodore hat die Produktion des A600 eingestellt, in Zukunft soll der 1200er das Basismodell aller "Freundinnen" sein. Na toll, gibt's aus Frankfurt auch gute Nachrichten?

Aber ja: Vor einigen Monaten wurde die ComBo-Mailbox eingerichtet, über die man rund um die Uhr Kontakte knüpfen, Infos abfragen und sich aus einem Softwareangebot von über 10.000 Programmen bedienen kann. Die entscheidenden Nummern lauten:

SUPER-TURBO

Manchen Leuten ist selbst der 1200er noch nicht flott genug etwa weil sie bevorzugt Games mit aufwendiger 3D-Grafik wie z.B. "Ambermoon" zocken. Aber auch ihnen kann geholfen werden!

Der Turbo-Jet ist eine 32-Bit-Turbokarte extra für den A1200 und macht ihn ungefähr viermal schneller. Nach unseren Erfahrungen sind im Spielbetrieb keine (Absturz-) Probleme zu befürchten, und günstig ist das Teil obendrein: Die einfachste Version mit 1 MB RAM und mathematischem Coprozessor kostet etwa 649,- DM, bei mehr Speicher wird's etwas teurer. Infos und Bezug:

Harms Computertechnik Anna-Seghers-Str. 99 28279 Bremen Tel.: 0421/83 86 86

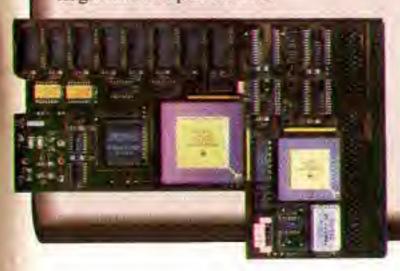


Wann habt Ihr das letzte Auto gesehen, in dem nicht Alf, Garfield oder irgend ein

anderes Plüschtier innen an der Scheibe hing? Jetzt hat auch der Konsolen-Igel Sonic das Mitfahren gelernt wer gerne ein bißchen Werbung für Sega fahren will, fährt mit 39,- DM in der Tasche ins nächste Kaufhaus.

MESSE-MASSE

Falls es nicht schon zu spät ist: Vom 5. bis 7. November findet auf dem Kölner Messegelände die "Computer '93" samt "World of Commodore" und "World of Games" statt. Dort findet man nicht nur das neueste Hard- und Softwareangebot, allerlei Aktionen und Seminare, sondern auch einen Joker-Stand mit vielen Überraschungen. Wir können doch auf Euch zählen?!



SHOP-WARE

Bei dieser Ausgabe rentiert es sich fast, ausnahmsweise mal ganz hinten mit dem Lesen anzufangen: Dort befindet sich nämlich unser Shop, und der hat gerade hochinteressanten Zuwachs bekommen!

Eine Mausmatte im exklusiven Jokerdesign, einen Stick-Tuner, der die härtesten Ballergames beinahe zum Kinderspiel werden läßt, und die lang erwartete Cheat Disk II - was fehlt da eigentlich noch zum Glück? Nähere Infos im Shop!

PIELE-SPONSOR

for wenigen Manaiten Inemnite. Sign THORSTEN RAUSER von seinem Kempagnon FRIED-RICH PETRY löste die gemeinsame Firma Comad out und gründete die Rauser Computer Advertisement GmbH in Raulingen - jetzt wird gewortsen!

Seit kurzem arbeitet Thorsten nämlich mit der Londoner Agentur Microtime Media zusammen, die schon den Lolly-Fabrikanten Chuba Chups dazu brachte, Grentins Plattform-Dauerhutscher "Zool" werbewirksam zu unterstittzen. Wenn's nach ihm geht, sollen zukünftig auch deutsche Hersteller stärker mit der Industrie kooperieren, wodurch die Entwicklungskosten teilweise über-Werbeeinnahmen finanziert werden könnten und die Spiele vielleicht billiger würden. Na, solange es keine ständigen Unterbrechungen wie im Privatfemsehen gibt...

OMPUTER-TV

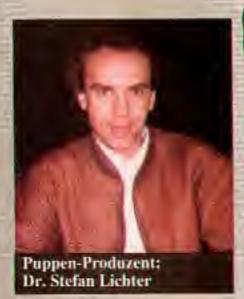
In der Sendling Brovo TV aul RTI, 2 (senntags um 13.00 Uhil wird van jetzt an olle vier bis sechs Wathen auch über Computerspiele berichteil



Die ersten Bit-Beiträge in der von MTV-Lady KRISTIANE BACKER moderierten Show liefen bereits Anfang Oktober und bestanden aus einem Bericht über die ECTS sowie Interviews mit Lothar Matthäus, Guido Henkel (Attic), Richard Garriott ("Lord British") und Jack Sorensen (Lucas Arts). Und wer war für alle diese Köstlichkeiten verantwortlich? Niemand anders als Euer BORGI!

URRA DEUTSCHLAND

Kennt Ihr die deutsche Spitting Image-Version aus der Fernsehsendung ZAK, wo Puppen mil den Gesichtern von Helmur Kohl, Hans Dietrich Genscher oder Boris Becker ihren Schaber nack treiben? Das glbt's bald auch als Spiell



Eingefädelt hat die Sache RALPH STOCK, der ehemalige Entwicklungsleiter von Rainbow Arts, und programmiert wird das Game von Promotion Software im Auftrag des Kölner TV-Produzenten DR. STEFAN LICHTER.

NY SUCHT

Was sich mit Bits & Bytes auskennt, geme als Promation Manager für einen japonischen Wellkonzern arbeiten und dafür sogar nach Frankfurt/M ziehen würde, richtet seine ernstaemeinte Zuschrift bitte an Marketing Manager JO HEINRICH, Fax: 069/ 288777



RFOLGSSTORY

Das erfolgreichste Computerspiel des letzten Jahres war ein Akademiker – der "Bundesliga Manager Prof." | Die holsteinischen Doktorväter von Software 2000 lossen thr Geld aber nicht auf der Bank verrolten...

Sie investieren lieber in ein neues Bürogebände, außerdem gehört ihnen bereits die Pro Concept GmbH, die heuer die Computer '93 veranstaltet. Am renommierten Kaiko-Label sind sie ebenfalls beteiligt; als Geschäftsführer fungiert in beiden Fällen PETER MEISS, der frühere Verkaufsleiter bei Ami Shows. Und der ehemalige Commodore-Manager BELLACK pflegt inzwischen für Software 2000 die Kontakte zur Presse und betreut Großkunden wie Karstadt oder Quelle:



UVVE FURSTEN! BERG, Pressesprecher von MicroProse Deutschland, hatte eine Idee: Warum sollten die Benutzer des vorwiegend in Netzwerken eingesetzten Betriebssystems OS/2 nicht auch in den Genuß der guten MicroProse-Games kommen? Bei IBM, dem Hersteller von OS/2, war man begeistert von dieser Vorstellung - die Umsetzung von "Formula One Grand Prix" ist schon fest eingeplant



Uwe Fürstenberg

UISK EXPANDER

KOMPRESSIONS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

DiskExpander ist die Top-Neuheit für alle Amiga-User. Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke etwa verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund.

Die Daten werden auf ca. 30 bis 70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalgorithmen stehen zur Wahl.

Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger den DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. Zur Installation, die weitgehend automatisiert erfolgt, benötigen Sie keinerlei Spezialkenntnisse. Der DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ab sofort ca. 1,5MB Software unterbringen, und selbst die RAD-Disk können Sie problemlos verdoppeln.

Kennen Sie eine besselle Möglichkeit, Ihren Amiga für wenig Geld sinnvoll zu erweitern?

ei der Entwicklung von DiskExpander wurde größtmöglicher Wert auf Datensicherheit, variable Kompression und
gute Geschwindigkeit gelegt. Sie können selbst bestimmen,
ob Sie Ihre Daten hochgradig verdichten wollen, oder ob
Ihnen mittlere Kompressionsraten ausreichen und haben
somit direkten Einfluß auf die Geschwindigkeit. Selbstverständlich können Sie auch Ihren bevorzugten xpk-Packer
einsetzen.

Insgesamt sieben Programmierer aus fünf verschiedenen Nationen haben entscheidend dazu beigetragen, diese technische Meisterleistung zu entwickeln.

DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!

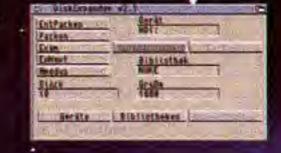
DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten instalkert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.

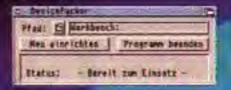
- Warnung! Es wird dringend davor gewarnt,
- illegale Kopien von DiskExpander zu benut-
- zen, da diese in der Regel modifiziert wur-
- den und die Sicherheit Ihrer Daten in keiner
- Weise gewährleisten!















Company 5

DiskErpander SV ist eine pezielle Ungeck-Oncy-Version, wir jedebr Softwareproduzenten in einem preiswerten Lizersierungsverfahren anbieten. So können Sie und ihre Kunden von der innovahven DiskExpander-Technologie profitteren. Ertragen Sie gleichzeitig unsere vorteilbatten Bundling-Preise.

The informational version of DiskExpander will be available soon and we are tooking for additional distributors. Please send your requests by FAX and we will reply immediatly including further details.

Versandkosten

Inland: DM 4,-V-Scheck

DM 8,- Nachnahme

Ausland: DM 8,-V-Scheck DM 25,- Nachnahme Stefan Ossowski's Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH Veronikastraße 33 45131 Esssen Telefon 02 01/78 87 78

Telefax 02 01/79 84 47

Das ultimativ geniale Joker-Rollenspiel

DUNGEON BLASTER WAS SCHORSCH IS BACK!

Eine Geburtstagsausgabe ohne eines unserer berühmt-berüchtigten Solo-Rollenspiele zum Mitmachen, das wäre ja wie eine Tagesschau ohne schlechte Nachrichten. Und weil für Journalisten bekanntlich nur schlechte Nachrichten gute Nachrichten sind, kommt hier eine ganz miese: Schorsch ist wieder da!

Zusammen mit unserem ultimativen Bösewicht der vergangenen Dungeon Blaster-Folgen (wer erinnert sich nicht mit wohligem Schauern an den schlitzophrenen Ausbrecher aus der benachbarten Anstalt für geistig Minderbemittelte?) wartet auch diesmal wieder eine ganze Batterie von unmöglichen Helden, unseriösen Rätseln und gnadenlos dämlichen Gags – vertrackter, verrückter und verblödeter denn je. Und so erweist sich der Joker einmal mehr als der Welt einziges Spielemagazin, das man auch wirklich spielen kann! Freilich ohne dafür mehr zu benötigen als Bleistift, Papier, einen sechsseitigen Würfel und die Bereitschaft, auch die merkwürdigsten Stories mit Humor zu (er)tragen...

So harmlos beginnen Abenteuer: Stell Dir vor, Du arbeitest in
unserem Chaoten-Verein. Die
Woche röchelt schläfrig ihrem
Ende entgegen, als anderthalb
Minuten vor Feierabend der
Boß ins Büro stürmt. Deine
wohltrainierten Reflexe zeigen
Wirkung, und schneller als drei
Blitze hast Du den Rest Deiner
Banane geschluckt, alle nicht

zur Arbeit gehörenden Utensilien (Game Boy, Playboy, Das offizielle Fanbuch der California Dream Men – je nach Geschmack) versteckt und nimmst Haltung an. Michael scheint zufrieden und knallt Dir mit wölfischem Lächeln einen riesigen Stapel Papier auf den Tisch. "Ah, gut, daß Du noch da bist", grient er hinterhältig, "hier hab" ich noch'n paar Sachen, die ruckzuck bearbeitet werden müssen". Er sieht auf die Uhr, dann auf den Papierberg, lächelt verbindlich und verabschiedet sich mit den Worten: "Ach, das schaffst Du ja locker in zehn Minuten. Servus!"

Damit ist er auch schon ins ebenso wohl- wie unverdiente Wochenende am Gardasee entfleucht, und dieses Alltags-Drama könnte seinen Lauf nehmen. Doch halt, wo und wie kommt bei der Geschichte eigentlich unser entzückendes Endmonster Schorsch ins Spiel? Gemach, das erfahrt Ihr früh genug. Zunächst soll mal ein weitaus naheliegenderes Problem geklärt werden: Wer bist Du eigentlich?

KARL

Auf den ersten Blick wäre unser Lieblings-Lithograph wie geschaffen für diesen Job, Überstunden schiebt er nämlich ohne Ende. Freilich darf getrost vermutet werden, daß es hier bald um ganz andere Dinge als friedliche Maloche gehen wird – ob der Schoko-Fan wohl trotz seiner 25 Hitpoints noch fit genug ist, um sich ungeahnten Abenteuern zu stellen?

TANTE REGINE

Nicht viel jünger als Karlchen (aber dafür auch nicht
wesentlich älter) ist unsere
Anzeigenverwalterin. Eigentlich bräuchte sie mit
ihren 20 Points nichts und
niemanden zu fürchten, hält
ihre scharfe Zunge doch
selbst Raptoren und Tyrannosaurier auf Abstand.
Tatsächlich muß sie sogar
andauernd wuchtige Ohrenschützer tragen, um sich
nicht selbst zu verletzen!

DORU

Verlassen wir nun die Senioren-Abteilung und kommen zu unserer nigelnagelneuen, klassisch zeitlosen Empfangs- und Telefonlady mit den 15 Hitpoints. Laßt Euch vom Liebreiz des Mädels nicht fäuschen, sie ist nämlich 'ne echte Wienerin – und bekanntlich wird auch der reizendste Wiener im Reizzustand zur Killermaschine!

MICH

Dieser Jungredakteur ist Ordentlicher Professor für Strategie und Action, zudem kommt er mitten aus'm Ruhrpott. Tja, wer derartige Schicksalsschläge überwunden hat, ohne aus der Lorenbahn geworfen zu werden, der muß wohl über allerhand versteckte Qualitäten verfügen – z.B. über 25 Punkte. Dabei siet er doch sooo harmlos aus...

MANFRED

Der Nachname unseres zweiten ZeilenschinderKükens (hui, "Duy"!) leiter sich aus alten französischen Adelsgeschlechtern ab – sonst ist der Kerl
aber lieb und nett, pflegt
seine 15 Hitpoints, hegt
seine Freundin und trägt
'nen Revoluzzer-Bart. Ob
das nun gut oder schlecht
ist? Keinen Schimmer,
aber wenn man an "Bart's
Tale" denkt...











Wer immer Ihr auch sein wollt, mit jedem der Verlags-Heroen bzw. Heroinen verläuft die Story etwas anders! Nun noch ein fixer Seitenblick auf unseren Index, der Euch zeigt, auf welcher Seite Ihr welchen Ziffernblock findet, und sehon geht es los mit dem Abschnitt 1.

Abschntte .							
1-9	10-19	20-30	31-43	44-54	55-60		
36	68	74	80	96	112		
Seite							

Die Consumer-Messe





VIELE NEUE PRODUKTE: Jetzt das richtige wählen DISKUSSIONEN:
Diese Trends bestimmen die Zukunft HERSTELLER HAUTNAH:
Bereit alle Fragen zu beantworten SEMINARE: Experten plaudern aus der Trickkiste AKTIONEN: Alles erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör für alle Computersysteme



Commodore pur – mit der größten Amiga-Messe weltweit, die einzige von Commodore autorisierte Messe



Die ganze Welt der Computer- und Konsolenspiele

KARTENVORVERKAUF:

Erwachsene: DM 20,00 Schüler/Studenten: DM 15,00 zzgl. VVG: DM 2,00 Bestellung gegen Vorkasse!

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG Wendelsteinstraße 3 85591 Vaterstetten Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH Hattinger Straße 759 44879 Bochum Fax 02 34 / 41 23 66





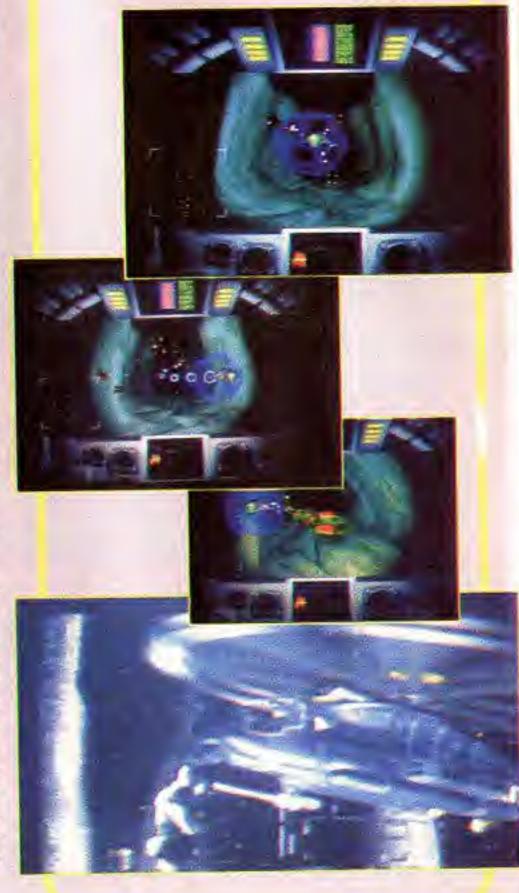
Screen, und nach jedem Abschnitt gibt es Animationssequenzen zu sehen, eine schöner als die andere! Allein schon das atemberaubende Intro verwöhnt den Betrachter knapp vier Minuten lang mit einem "Kurzfilm", wie er genauso im Kino zu sehen sein könnte kein Wunder, wurden doch sämtliche Grafiken in 256 Farben auf Workstations von Silicon Graphics entworfen. Sagt Euch nix? Dann ratet mal, womit den Sauriern aus "Jurassic Park" ihr digitales Leinwandleben eingehaucht wurde! Daß Microcosm neue Maßstäbe bei der Präsentation setzen wird, kann somit als gesichert gelten; bleibt abzuwarten, ob der "Inhalt" halten kann, was die "Verpackung" verspricht. Wir haben jedenfalls schon ganz nervös zuckende Adern... (rl)

Der "verspielte Kosmonaut" reiste also vom Multimedia-Flop (hoffentlich) CD-Top; ist gar ein Zwischenstopp bei den Regulär-Amiganern eingeplant? Leider nicht, und das hat auch seinen guten Grund: Die Liverpooler wollen hier die enorme Speicherkapazität einer CD voll nutzen und etwa 600 MB an feinster Grafik, tollen Animationen und stimmungsvoller Musikbegleitung unterbringen! Wollte man all diese Daten auf Disketten pressen, müßte mit rund 700 Scheiben jongliert werden - wem das egal ist, der hebe jetzt mal die Hand. Keine Meldungen? Seht Ihr, genau deshalb wird der Mikrokosmos wohl den Besitzern eines CD12 bzw. A1200 mit CD-ROMvorbehalten Laufwerk bleiben.

Da wir eine Testversion bereits zur nächsten Ausgabe erwarten, habt Ihr also noch etwas Zeit, Euch so eine Schillerscheiben-Schleuder zuzulegen, immerhin soll das Pro-

gramm neben irrer Präsentation auch mit Gameplay beeindrucken. Die Handlung ist dabei an den SF-Filmklassiker "Die phantastische Reise" bzw. dessen Remake "Die Reise ins Ich" angelehnt, hier wie dort taucht man mit einer Art Mini-U-Boot in die Blutbahn eines menschlichen Körpers, um in Venen, Herzkammern, Darmtrakten und Lungenflügeln per Laser mit Bazillen, Krebszellen und anderen Krankheitserregern aufzuräumen. Ab und an gilt es, an Kreuzungen mittels Sonar den richtigen Weg zu wählen, und beim Andocken an ein neues Organ steht ein Fahrzeugwechsel auf dem Plan; schließlich herrschen innerhalb der Lunge nun mal andere Verhältnisse als in der Leber oder gar im Hirn.

Nach unserem Test-Demo zu urteilen, werden derlei taktische Überlegungen aber zweitrangig sein, in erster Linie ist Microcosm eine heiße 3DBallerei. Heiß natürlich vor allem, was die Optik betrifft, denn da zischen Gewebefetzen in einem Affentempo vorbei, von hinten und vorne stürzen plötzlich Gegner auf den



Stolze 73 Bände umfaßt das in 36 Sprachen übersetzte Werk von Karl May - mit einer Gesamtauflage von 50 Millionen Exemplaren drang der ostdeutsche Romancier damit in Regionen vor, die sonst nur der Bibel oder Stephen King vorbehalten bleiben. Winnetou und Old Shätterhand sind auch schon durch unzählige Freilichtaufführungen, Filme und Hörspiele geritten, aber versoftet hat man sie erstaunlicherweise noch nie. Das hat sich nun in fast zweijähriger Entwicklungsarbeit geändert, das Ergebnis ist ein in Sachen Präsentation und Steuerung

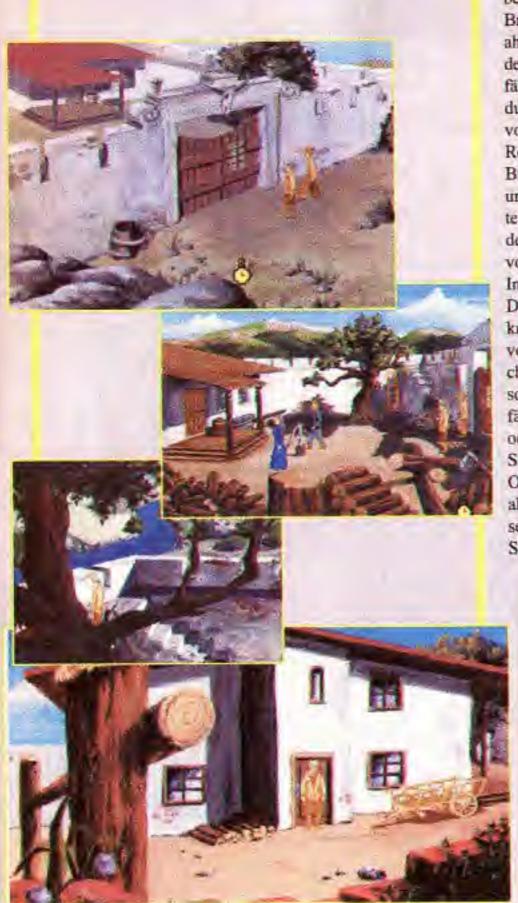
Der Schatz im Silbersee



Das wird mal ein internationales Adventure: Mit Linel und Software 2000 haben sich ein Schweizer und ein deutsches Softwarehaus zusammengetan, um einem Autor aus dem Osten in den Wilden Westen zu folgen...

stark an Sierra erinnerndes Grafikadventure, das für den Amiga voraussichtlich im Februar erscheint. Wir haben schon mal unsere Späher losgeschickt: Der Spieler steuert die als Team auftretenden Trapper Old Firehand und Tante Droll, die zu Beginn auf dem Flußdampfer Dogfish über den Arkansas schippern. An Bord befindet sich auch eine finstere Bande von Tramps mit dem berüchtigten Verbrecher Cornel Brinkley an ihrer Spitze. Noch ahnt niemand, daß die Dogfish der Ausgangspunkt für eine gefährliche Verfolgungsjagd quer durch ganz Nordamerika ist, vom Arkansas bis zu den Rocky Mountains. Denn Brinkley hat sich auf höchst unlautere Weise eine alte Karte verschafft, mit deren Hilfe er den legendären Silbersee und vor allem den dort versteckten Indianerschatz zu finden hofft. Da der Schurke aber gerade knapp bei Kasse ist, plant er vor der eigentlichen Schatzsuche noch zahlreiche Überfälle. so zum Beispiel auf ein Holzfäller-Camp, die Butlerfarm oder die Eisenbahnkasse von Sheridan, Natürlich müssen Old Firehand und Tante Droll all dies verhindern und die bösen Wichte ihrer gerechten Strafe zuführen. Keine einfa-

che Aufgabe, aber als Retter in der Not pflegt bei Karl May ja stets der edle Winnetou aufzutauchen... Das in fünf Kapitel unterteilte Spiel soll sich eng an die Romanvorlage halten und auch äußerlich im typischen grün-goldenen Outfit der Karl-May Bücher daherkommen. Die "malerische" Grafik ist in der Seitenansicht zu sehen und mit vielen netten Details gespickt - für die in großer Zahl der darin versteckten Rätsel wird dem Bildschirm-Trapper eine pflegeleichte Point & Click-Steuerung zur Verfügung gestellt, mit der er sich auch durch die komplett deutschen Auswahlsätze bei den informativen Wortgefechten kämpft. Der Startschuß fällt wie gesagt im Februar; dennoch sollten sich Westler mit A1200 noch etwas länger in Geduld üben: Im Anschluß an die reguläre Version ist eine spezielle mit 256 Farben geplant! (md)





Unter den Fittichen des englischen Spieledistributors entstehen Games der verschiedensten Hersteller und auch so manche Eigenproduktion drei besonders vielversprechende stellen wir Euch hier und heute vor!

dazu wird er sich futternd und trinkend durch die 16, teilweise bis zu 4 x 6 Meter großen, Plattformlevels kämpfen, um "die Welt für die Esser zu retten". Seine schmalbrüstigen Feinde drückt er einfach platt oder rülpst sie um; im letzten der insgesamt sechs Comicgrafik-Szenarios erwartet ihn dann sein größter Gegenspieler - natürlich ein berüchtigter Diätapostel!

S.U.B.

dann auch noch den Dritten Weltkrieg überstanden, was in der Praxis aller-

bloß dings einem mit 1200er oder 4000er nachzuprüfen sein wird. Um genau zu sein,



sind es 200 Menschen, die ihren geliebten Luftschutzbunker 164 Jahre nach Kriegsende wegen eines technischen

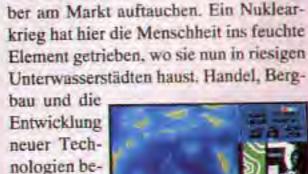


FATMAN - THE CAPED CONSUMER



Die Ungarn essen gern, und ein ungarisches Programmierteam namens I/O Product zeichnet auch für dieses Jump & Run der ausgesprochen verfressenen Art verantwortlich, das be-

> reits in Kürze erscheinen soll. Der Held ist gekleidet wie Superman, unter seinem sportlichen Outfit verhergen sich allerdings keine Muskeln, sondern ganz ordinäre Fettpol-Passend



stimmen den

Die Strategen erwarten dagegen bald harte Unterwasserkämpfe, weshalb das Game ausgeschrieben auch "Strategie Underwater Battles" heißt. Es wurde bei Thalamus entwickelt und soll Ende Novem-

Tagesablauf am Meeresboden - und eine ständig wachsende Zahl von Piraten, deren "Lernfähigkeit" es ihnen sogar ermöglicht, sich auf die verschiedenen Strategien des Spie-



lers einzustellen. In den Genuß des komplexen Gameplays soll man mit jedem Amiga kommen, die A1200-Besitzer dürfen sich darüber hinaus auf einen erweiterten Grafikmodus freuen.



SURVIVAL

Mitte Dezember haben wir dank Kompart

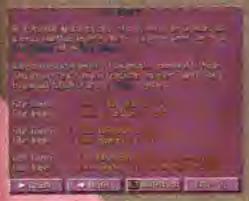




Defekts verlassen müssen. Draußen latschen sie unter Anleitung des Spielers durch eines von zwei Szenarios, die inhaltlich beide unverkennbar Ahnlichkeit mit der Endzeitwelt von "Burntime" aufweisen. Um das Überleben zu sichern, ist erst mal die Wiederherstellung bzw. der Neuaufbau von Gebäuden, Transportmitteln etc. nötig. Daneben sollte man aber auch an ein wirksames Verteidigungssystem denken, da der eine oder andere Aggressivling die Apokalypse überraschenderweise ebenfalls überlebt hat... (ms)

VOKABELA GOAMMATER BINE DATERTING







ENGLISCH I & II PLUS FRANZÖSISCH I & II PLUS

Jedes Programm der 3-teiligen Serien enthält. I 1 bzw. 12 interaktive Grammatik-Kapitel z.B. Past Tense, Steigerung von Adjektiven und Adverbien, Verneinung, Präpositionen, etc. V Passend dazu ca. 1000 Grammatik-Aufgaben (Multiple Choice oder zum Eintippen) V Vokabeltrainer mit gesamtem Grundwortschatz (ca. 2300 Vokabeln und 1500 Redewendungen), Editor für eigene Bibliotheken, Lernen im Kontext, u.v.a. V Spannende Games mit 48 beinharten Levels V Völlig flexibler Trainer für unregelmäßige Verben (nur II) ✔ Präzise Korrekturfunktion bei allen Tastatureingaben zeigt kleinere Fehler exakt an. V Online Wörterbuch und Fachwortverzeichnis. ✓ Schulbuchunabhängig- daher für Erwachsene ebenso wie für Schüler geeignet. ✓ Updateservice. für registrierte Kunden. V Testurteile (noch von älteren Versionen!): chetest in AMIGA Flor 1/97 ** PACISTART 1/03: 2-1 ✓ Auf Festplatte installierbar ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

DON'T AIT LONG!







ERMAN

EUROPA PLUS

Alle Staaten Europas (neu: inclusive Baltikum!) werden ausführlich in Geographie, Klima, Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc. dargestellt. V Schwerpunkt EG: Geschichte, Organe (EG-Parlament, Ministerrat, Europäischer Rat, EG-Kommission,...), Wirtschafts- und Haushaltspolitik, Binnenmarkt. Viele digitalisierce Karten: physisch, politisch, klimatisch... Hot-Text: Begriffe im Text werden auf Mausklick erklärt oder auf der Karte angezeigt (Flüsse, Städte, etc.). V Umfangreicher Statistikteil: Bevölkerungs-, Klima-, Wirtschafts- und Handelsdaten der einzelnen Staaten als 3D-Diagramme (Torte, Balken, Stab...). V Quiz mit unterhaltsamen Fragen zur Allgemeinbildung. V Ständige Aktualität durch Updateservice für registrierte Kunden. V Tests. AMUN Festplatte installierbar. V Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

Englisch Plus
Englisch II Plus
Französisch I Plus
Französisch II Plus
EUROPA Plus

	Version 1,55	(TMA 101)	- DM 59
	neue Version!	(TMA 102)	DM 69,-
\$	Version 1.55	(TMA 201)	DM 59,5
IS	Version 1.55	(TMA 202)	DM 59,**
-	neue Version!	(TMA 501)	DM 69,-
		F 10-10-100	

Versandkosten bei Vorkasse frei, ber Nachmahme OM R.- (Sorry!)

Distribution: Casablanca, Leisuresoft, GTI, Promigos (Schweiz) oder direkt von



TEACH ME AMIGA! Telefon: 06007 - 7218 Fax: 06007 - 8311

* Alle Press and Versandpreise baw unverbindliche Englehungen an umseer Fachhandler

В	E	5		E	L	<u>L</u>	<u>u</u>	<u>u</u>	U	<u> </u>	U	N	
TEACH	ME	AMIG/	AL + Ar	n Bure	eraben	8+613	BI Frie	edrichs	dorf/T	· Tel	06007-	7218-1	Fax:

Straße:

PLZ/Ort.

TEACH ME AMIGA!	 Am Burggraben 8 + 61381 Friedrichsdorf/T5 • Tel: 06007-7218 • Fax: 06007-831
Bittle senden Sie mir	
Sec. 10. 10. 10. 10. 10.	and the same of th

- Englisch / Plus
- T Englisch II Plus
- Tranzasisch | Plus
- Tranzosisch II Plus
- T Europa Plus

Ich bazahle D mit beiliegendem Scheck (versandkostenfreil) D per Nachnahme (+DM 8,- für Versand)

Amigu JOKEL 1179



Nie waren Amiga-Rollis so wertvoll wie heute: Seit sich der PC zum Dungeon Master aufge-

schwungen hat, tröpfelt der Nachschub für abenteuerlustige "Freundinnen" etwas spärlich – doch Thalion liefert jetzt den warmen Regen!

Bereits seit "Dragonflight" verfolgt die Rollenspiel-Abteilung des Gütersloher Softwarehauses einen ganz eigenen Fantasy-Kurs und beliefert uns Amigianer mit Games, die der mächtig magischen PC-Konkurrenz von New World Computing oder auch Lord Britishs ultimativen Britannicus auf ihre Art durchaus Paroli bieten können. Ein ums andere Mal kitzelt das Team um Erik Simon und Karsten Koeper das Maximum aus den technischen Möglichkeiten des Amigas, ohne dabei einzelne Aspekte der Gesamtkomposition zu vernachlässigen. Auch beim Nachfolger von "Amberstar" hat das Rezept wieder funktioniert, in Sachen Spieltiefe braucht sich das Programm vor nichts und niemandem zu verstecken. Und die Story gehört ohnehin Thalion allein:

Siebzig Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils der Bernstein-Trilogie trägt Lyramion ein neues Gesicht, denn der Absturz des dritten Mondes verwandelte den einstmals zusammenhängenden Kontinent in einen Archipel. Doch auch das ist inzwischen Geschichte, die Leiche von Bösewicht Tarbos wird unablässig mit magischen Bannsprüchen belegt, und es

scheinen allüberall Friede, Freude und Heidelbeerjoghurt zu herrschen. Allüberall? Nun, nicht ganz, denn in einem bescheidenen Häuschen nahe eines bescheidenen Städtchens ruft ein

bescheiden mit dem

Tode ringender Großvater seinen Enkel ans Sterbebett, um ihm seine bösen Vorahnungen anzuvertrauen. Opa entpuppt sich als der greise Held aus "Amberstar", sein Nachfahre wird alsbald zum Retter der Lyramischen In-

seln avancieren, und für die war-

nenden Träume des Alten zeichnet Shandra verantwortlich, ein ebenso mächtiger wie gutherziger Magier von anno dunnemals.

Stop, müßte der Bursche inzwischen nicht längst die Geranien düngen? Müßte er eigentlich wirklich, aber was heißt bei einem Magier schon "eigentlich"? Und wie

wär's, wenn Ihr hingeht und diese Frage
selber klärt? Freilich
wird Shandra so
oder so noch eine
ganze Weile auf
Euch warten, schließlich gibt es hier viele Fragen zu klären,
Rätsel zu lösen und
Karren aus dem
Dreck zu ziehen. In
diesem Zusammenhang wäre etwa die

Banditengang zu nennen, welche das nahegelegene Örtchen verunsichert, doch auch die im Umland marodierende Orkmeute ist nicht von schlechten Eltern. Dann gibt es irgendwo ein Nest von diebischen Feen, ganz zu schweigen vom verzwickten Weinkeller der Kneipe oder dem ausgedehnten Höhlensystem unter Grannys Hütte. Oder vielleicht interessieren Euch mehr die verschwundenen Hufeisen des Pferdestallbesitzers, die auf einer Nachbarinsel verschollene Tochter der örtlichen Heilerin oder die gelegentlich herumliegenden Spruchrollen, mit denen magische Abenteurer ihr Zauber-Repertoire erweitern können?

So tastet man sich also Quest für Quest an die eigentlichen Probleme heran, erfreut sich an der dichten Story wie an dem sauber ineinandergreifenden Rätseldesign (das meist mehr als einen Weg bietet), strickt wie gehabt mit vielversprechenden







ge Party, zaubert in allen Lebenslagen per zauberhaftem Auswahlmenü und läßt irgendwann sogar Lyramion hinter sich – nicht umsonst heißt das Game Ambermoon! Auf den beiden Monden unserer Abenteuerwelt gibt es nämlich ebenfalls eine Menge zu entdecken und zu erforschen, denn in der bizarren Flora des Waldmondes bzw. den ausgedehnten Wüsten und kristallenen Städten seines Kollegen harrt noch so manches Geheimnis seiner Entwirrung...

Wald und Wüste mögen als Stichworte für eine elegante Überleitung zur Präsentation dienen, und was die betrifft, ähnelt Ambermoon dem Vorgänger auf steinhöhlen tummeln sich da neben traumhaften Katakomben mit eingebautem Schauder-Effekt), aber immerhin darf man kreuz und quer

"herumschrägen" – die neuen Grafik-Routinen machen alles in ordentlichem Tempo, wenn auch nicht ganz ruckelfrei mit. Durch die am 1200er zuschaltbaren Boden- und Deckentexturen sind Besitzer dieses Rechners optisch jedoch klar im Vorteil.

Für alle von Vorteil sind mit Sicherheit

die bei der Hand-

habung erzielten Fortschritte: Obwohl
grundsätzlich
alles bei den
alten Iconfeldern und taktischen Kampfscreens mit
rundenweiser
Befehlsvergabe blieb, wurden doch hier

wie dort einige auf Dauer nervige Ecken und Kanten des Vorgängers abgeschliffen; zudem lassen sich die häufigsten Funktionen jetzt auch direkt per Mausklick aktivieren. Somit steuert Ihr Euren unter acht männlichen wie weiblichen Kandidaten auswählbaren Enkel also nunmehr rund und glatt durch das Abenteuer. Tja, bliebe nur noch der Sound, und hier erweist sich Matthias Steinwachs als würdiger Nachfolger von Guru Jochen Hippel. Ehrlich, selbst nach Tagen ununterbrochenen Spielens hört man seine diversen Melodien immer noch gern; läßt sich ei-

nem Musikus ein schöneres Kompliment machen?

Und noch ein Kompliment an die gesamte Thalion-Crew: Selten hatten wir
einen Hit im Heft, bei dem durch das
wohlbedachte Zusammenspiel so
vieler Faktoren ein so harmonischer Gesamteindruck entstand.
Mann, wir sind ja jetzt schon so
gespannt auf den nächsten Teil
der "ultimativen" Rollenspiel-



den ersten Blick wie ein jüngerer Bruder. Das Innenleben von Häusern und die Wilderness präsentieren sich einmal mehr aus der Vogelperspektive, während die Dungeons und Städte in 3D erforscht werden. Beim zweiten Hinsehen wird dann allerdings offenbar, daß die Grafiker hier viel mehr Liebe auf die Wohnungsmöblierung und vor allem auf die Außenwelt verwendet haben. Der wirkliche Clou ist aber, daß die Verliese jetzt einen Touch von Virtual Reality à la "Ultima Underworld" bieten! Zwar ist der optische Eindruck etwas uneinheitlich (nicht so überzeugende Natur-

AMBERMOON (THALION)

Saga aus deutschen Landen! (jn)

ECHTZEIT-ROLLENSPIEL

85% "TRAUMHAFT"



GRAFIK 80%
ANIMATION 72%
MUSIK 81%
SOUND-FX HANDHABUNG 80%
DAUERSPASS 88%

FUR GEUBTE

PREIS	DM 109,-			
SPEICHERBEDARF	1 MB (Disk) 1,5 MB (HD)			
DISKS/ZWEITFLOPPY	Ģ.	JA		
HD-INSTALLATION		A		
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE			
DEUTSCH	KOMPLETT			

Overdrive

Bleifuß, Mann, Bleifuß!

Kaum hat man bei Codemasters die famosen "MicroMachines" auf die Rennstrecke gebracht, schon versuchen die Jungs von Team 17 mit eigenen Mini-Flitzern gleichzuziehen – wer sieht als erster die Zielflagge?



Was die Spielidee betrifft, bedienen sich beide Games hemmungslos am alten Gremlin-Hit "Super Cars": Hier wie dort rasen relativ winzige Boliden über aus der Vogelperspektive gezeigte und in alle Himmelsrichtungen scrollende Kurse, schneiden gekonnt Kurven an und bremsen die Konkurrenz unbarmherzig aus. Doch wo die Mikromaschinisten mit fiktiven Modellautos über originelle Fahrbahnen wie Werkbänke und Kartentische brettern, flitzen Overdriver über wirklichkeitsnäheres Terrain - und zwar mit Sportwägen, Jeeps, Formel-Fahrzeugen und Buggies, deren Fahreigenschaften sich an realen Vorbildern orientieren,

Anhand gegnerloser Übungsrennen auf 20 frei anwählbaren
Kursen darf man sich zunächst
mit den kleinen PS-Geschossen vertraut machen; in der
"Challenge" müssen die
Strecken dann Stück für Stück
siegreich absolviert werden.
Das ist harte Arbeit, denn
schon auf dem niedrigsten
Schwierigkeitsgrad legen die

jeweils zwei Computergegner viel fahrerisches Können an den Tag, wenngleich sie sich dabei den Fähigkeiten des Spielers anpassen und so die Chancen auf einen fairen Rennverlauf gewahrt bleiben. Schade bloß, daß nicht alle auch eine faire Chance auf einen Zwei-Spieler-Modus erhalten; nur wer zwei "Freundinnen" mit einem Linkkabel aneinanderkettet, darf sich heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit Kumpels liefern.

Auch in puncto Abwechslung fällt Overdrive gegenüber der Mikro-Konkurrenz zurück, denn trotz Städten, Wäldem und Wüsten mangelt es unter-

man etwa über hügeliges Gelände, so macht sich das weder durch einen Hüpfer noch sonstwie bemerkbar, und für kernige Rammduelle bleibt wegen des fast schon zu rasanten Gameplays ohnehin keine Zeit. Argerlich auch, daß nach jedem Rennen zunächst tüchtig von Diskette nachgeladen wird, Zwangspausen von mehreren Minuten sind an der Tagesordnung. So richtig für Laune sorgen mithin nur die Sammel-Extras, welche z.B. für eine bessere Straßenlage oder kurzfristigen Turboboost sorgen, und auch die Speed-Rennen, wo gegen die Uhr gefahren wird, sind ganz nett. Das Entrichten von Startgeldern und der begrenzte Benzinvorrat machen sich hingegen in der Spielpraxis ebensowenig bemerkbar wie die ständig sichtbare, aber zu klein geratene Streckenübersicht am

Schlecht ist Overdrive deshalb aber noch lange nicht, beispielsweise ist die Sticksteuerung in zwei gleichermaßen astreinen Varianten zu haben und akzeptiert selbst so exoti-

unteren Bildrand.

zwei-Button-Knüppel oder ein Freewheel-Lenkrad. Auch die bunte und superflott scrollende Grafik weiß zu gefallen, zumal sie von ausgezeichneter Begleitmusik und prima Sound-FX unterstützt wird. Trotzdem gefällt der Vollpreis-Trip der Budget-Profis im direkten Vergleich halt ein bißchen besser – so sehr wir Team 17 den Sieg auch gegönnt hätten... (rl)









DEUTSCH

ANLEITUNG



Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.

3023 Spiel des Wissens

Denkspiel über vesch. Wissensgebiete. 3029 Air Ace Spitzenluftkampfspiel.

3031 Disc Wer kennt nicht diesen Geldautomat, Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga, Sonderspiele, Risikotaste bishin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharae Sie milben durch Labyrinthe zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um

diesen vor Grabräubern zu retten. 3034 SubAttack

Gutes Arcade Spiel. Sie müßert von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeliziehende Schiffe abfearm.

3035 Glücksrud

Hier drebt sich alles um Ghick. Bis zu vier Spieler können gegeneinunder untrefen und das Glücksrad dreben.

3040 Evil-Tower

Ein wafinsimiges Abentenerspiel vollständig in Deutsch, Tolle Grafik, gutet Sound & viele dumme Spruche

3045 The Simpsons Game Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seawolf Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine

Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist. 3058 Quizmaster 2.0

Quizspiel für ein his vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antwesten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom

Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung. 3084 BattleShip Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat

Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schüber Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung. 3091 Fußballmanager V2.0

Die wehl beste Fullballmanager-Smulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.H. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad Vor dem Hintergrund des Kuwnit-Konfliktes wird der amerikanische Statzpunkt Dahran mit irakischen Raketen

angegriffen.

3108 Star Treck (9,00 DM)

Ein Stück Film- und Software-Geschichtedie Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant milben Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die eintreffenden regelmäßig erledigen

3114 Galaga 92

Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur

Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen? 3133 Chopper II (9.00 DM)

Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

Die beste Umbereing eines Auturennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen

3149 Taxi Driver

Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgüste sanft nach Hause zu befördern.

Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong

Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees

Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut greignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Camibal

Fin Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the PHL Selic emplehtenswert!

3201/ Wonderland Fartsenfrohes Jump&Run im Wunderland mil fliegenden Bananen, Orangen und Brdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Krösen, Fröschen und Schlangen. So nebenber müßen auch noch Platten bant eingefärbt werden.

3203 Derby

Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen. für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dukumentation

3210 FarWest (12,00 DM)

Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kunn man Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen. 3212 Lemmingoids 2.0.

Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit putzigen Lemmingen. unbedingtes Mull, nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth

Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu vesiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

Telekommando

Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom. 3223 The Puggles

Spitzenmäßiges Hüpfspiel ühnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen

3227 Zombie Apocalypse

Irgendwamn in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II

Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt, Titel "Das schmutzige Erbe". Ab sufact arhilllich!



Inhaber: Gerd Klein In den Stämmen 4 51467 Bergisch Gladbach Telefon 02202 / 22385 Telefax 02202 / 53363 Kein Ladenlokal, nur Versand!

1024 Text Plus V3.0N

Komfortable Textverarbeitung Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie Fußnotenverwaltung. brieffunktion, ARexx-Port, ANSIkompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr....

025 Haushaltsbuch

Das wohl bekannseste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1 Gulo Kontoverwanung Heimbedarf, komplett in deutsch. Kontoverwaltung für

1027 Einkommensteuer 93. Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM. 1028 Girodruck

Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Oberweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei Spezielles Dateiprogr, für Musik-Fans. 1043 D-Sort Plus

Diskettenverwaltungsprogramm Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- and Filterfunktionen.

1046 Erdkunde

Gutes Erdkundelemprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländem.

1110 Wörterbuch

Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte

1122 C64-Emulator Die Sensation für den Amiga! 1126 Dope-Intromaker

Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt Das Programmpaket besteht aus mehren Teilen. Intromaker, ein Cruncher, ein Scrolleditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

1130 AmigaAstro

Lemprogramm aus dem Bereich der Astronomic

1138 Architektal

Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wolmung zu entwerfen. Das Programm Raum- gestaltung ist gut für Küchen

1153 Rechtschreibprüfer 1157 StarAM Plan V1.0

Sehr komplexes Tahellenkalkulationssystem, 20 verschiedene Diagrammarten, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr,

1158 Fakturierung ProFakt

Das beste Pakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Mahmungen, Rechnungen Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung,

1159 ProFibu

Stapelyerarbeitendes Dialog Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf littem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk 1

Diese Diskette enthält mehrere Programm aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.) 1167 Adressverwaltung

Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III

Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausklick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhöven ist nun kein Problem

1177 Geo.

Endkundelemprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersstz (15 DM) Enthalt u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Disketteuraparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswort-

abfrage, und und und ... 1200 Lesson_One

Englisch- Grammatik- Trainer mit foigendes Unterprogrammen:

Lesson One der Grammatiklehrer schlechtlein Voki-Pauk zum Vokabeln lemen Verbi-Pauk für umregelmäßige Voksbeln und Grammar-Pauk um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

1201 Terminkalender

Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorber eingestellte Termine automatisch erinnem zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z, B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem klinnen beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protracker V3.01

Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backplay!

1204 EaglePlayer

Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph

TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung! 1206 ABackup

Profiprogramm für Handdisk-Backups und File-Archivierung, Sehr Viele Optionen.

1207 ARestaure Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu

restaurieren. 1208 DiskSalv2 & DiskTest

DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr Disketten-Doktor effizienter THE einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices" DiskTest checkt Disketten in zwei

Schritten. 1209 Animpaint

Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ah. Deutsches Programm mit einigen Beispielen. 1210 Dus XS

DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-Manager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbechh möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IcouCs, PowerPacker-Data, Fonts.

1211 AdressMaster

Adressenverwaltung mit Setienbrief-Unerweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettedruckfunktionen sowie Modemwählfunktion. Schr Programm!

1212 Star Translator

Komplexes Programm zum übersetzen integriertem Wörterbuch 1213 Reorg V2.33

Sehr guter Disk- (Festplatten) Otptimizer!

1214 Wörterbuch PLUS

Programus um Vokabeln schneller zu

1215 AmigaBase

AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Dutenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw. usw. Auch für kompliziertere Aufgaben (z-B. Buchhaltung).

1216 LottoPro

LonoPro ist cine Lottoverwaltung flir Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat: VIEL Gineral

Derzeit hüpft ja ein Plattformgame über das nächste, die Originalität ist längst auf der Strecke geblieben. Doch bei Psygnosis hatte man jetzt einen Geistesblitz: Warum es nicht mal mit einem Splitscreen versuchen?

wieder tun sich Geheimlevels, versteckte Cheatmodi und ganze Bonusspiele wie "Space Invaders" oder "Pong" auf!

Bis alle Geheimnisse des Games gelüftet sind, vergeht geraume Zeit - für Unterhaltung ist also gesorgt. Auch technisch sind die

"Wizire" voll da. das multidirektionale Scrolling klappt ähnlich Hott wie etwa bei "Zoof", die Musikbegleitung ist schön abwechslungsreich, und es gibt tonnenweise Optionen, aber praktisch keine Nachladepausen. Fazit: Ein sympa-

thisches Spielchen mit viel Liebe zum Detail. (rl)



Hier dürfen sich also zwei Leu-

te zur gleichen Zeit am (horizontal) geteilten Schirm austoben, und das macht denn auch richtig Laune. Freilich wurde zudem an cinen bildschirmfüllenden Solomodus gedacht, doch ist das Spielprinzip eindentig auf Wettstreit ausgelegt: Wenn der Magier Wiz und

seine Kollegin Liz durch Bergwerke. Schneelandschaften oder grüne Täler hetzen, treffen sie nur auf wenig Gegenwehr; Endgegner haben überhaupt Seltenheitswert. Start zu kämpfen, sollen die beiden ja auch je nach Level und Aufgabenstellung eine bestimmte Menge an Kamickeln einsacken, gegen ein Zeitlimit anrennen oder Buchstaben-Icons finden. Das macht nicht zuletzt wegen der vielen versteckten Gags einen Heidenspaß, denn das obligate Sammelobst dient hier nicht bloß als Punktespritze, es läßt sich auch im Kochtopf zum Zauberspruch verquirlen. Abhängig von der Frucht-Kombination ist die Wirkung der Spells sehr unterschiedlich, mal gibt's einen Schutzschild, oder man kann schneller läufen, dann



WIZ'N'UZ (PSYGNOSIS) JUMP & RUN

GRAFIK	74%
ANIMATION	71%
MUSIK	72%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	74%
VARIABEL	

DM 79,-PREIS

SPEICHERBEDARF 1 MB DISKS/ZWEITFLOPPY HD-INSTALLATION NEIN SPEICHERBAR **PASSWORTER** ANLEITUNG **DEUTSCH**

In diesem Heft wimmelt es geradezu von neuen Psygnosis-Games - eines der interessantesten davon ist dieser auf den ersten Blick doch so unscheinbare Geschicklichkeitstest!

An die Klasse der "Lenunings" reicht Unglücksrabe Bob zwar nicht ganz beran, kann jedoch chenfalls mit einer neuen Spielidee aufwarten: Ein Zauberer hat ihn in einen Ball verwandelt und in eine 100 Levels umfassende Labyrinth-Welt gesteckt. Diese jeweils mehrere Bildschirme großen Irrgärten muß Bobby nun unter Zeitdruck durchrollen und dabei eine bestimmte Menge von Goldmünzen einsammeln, ehe er sich auf die Suche nach dem Ausgang macht. Und der Clou an der Sache ist, daß man hier mit dem Joystick in erster Linie das Spielfeld bewegt!

So läßt man den Screen etwa um die Mittelachse rotieren, damit unser kugeliger Freund der Schwerkraft nachgibt - ein Druck auf den Feuerknopf animiert ihn aber auch mal zu einem kurzen Hüpfer. Neben dem immer verzwiekteren Aufban der Levels sorgen fiese Gegner, Ventilatoren, Teleporter, Bumper, Sprungfedern und nette Extras (die z.B. die Schwerkraftverhältnisse ändern oder die Steuerung teilweise außer Kraft setzen) für Spannung und Abwechslung. Damit's nicht zu spannend wird, gibt's unendlich viele Conti-

.......... nues und Paßwörter für die einzelnen Abschnitte.

> Nicht zuletzt dank der hervorragenden Handhabung stellt sich hier quasi auf Anhieb Laune ein, die auch recht lange vorhält. Dazu trägt die vielfältige

> > Soundbegleitung Ragtimevon Musik über irische Folklore bis hin zu wüstem Tekkno-Krach ihren Teil bei, lediglich die sanft scrollende Grafik scheint einem C 64-Spiel der frühen Achi-

ziger zu entstammen. Dennoch. den Spall an Bob's Bad Day kann selbst die trübste Optik nur unwesentlich trüben! (mic)



BOB'S BAD DAY



2 JA

NEIN

PASSWÖRTER

ANLEITUNG

DISKS/ZWEITFLOPPY

HD-INSTALLATION

SPEICHERBAR

DEUTSCH































Annu 286
OCCER



	AR.
И	100
	4
AM	
2	
9	
Ξ	
e	
Ĕ	
Ā	

27487 27497

Trust.	,	
A-Ttain	D	79,05
Abandoned Places 2	0	58,115
Acus Of The Great Way	d	34.45
Arbus A320 Edition Europa	100	66.85
Airtus A320 Edition USA	4	85,85
Alan 3	m	47,85
Aben Breed 2	-	47.15
Ancient Art Of War In The Skies	œ	5B/H5
Apethoc		AF BS

History Line 1914-1918

Hexuma Head Guns

Hannbal

ではまる

Anstoss	
postilypsu	
vrabian Nights	
srcher Maluan s Pool Billard	
TAC	
3-17 Flying Fortrass	
I.C. Kid	
Ballistic Diplomacy	
Sana Of The Creenin Erann	

Ishar - Legend Of The Fortress

27807

47.75 59.75 47.15

Jurassic Park

66,85 47,85 37,83

Jonathan

Preferra Jones 3

Humans

Human Rabe

Hook

Indiana Johns 4

Homacy e Cosmic Forga

	64	Chata 1)		
X 5	ACID S	+ 95		о Сате
200	Date	III (IE	Suo	nafo 6
9 1510	e Isle	e Toa	DOKU!	Tan
200	Batt	Batthe	Baze	BIII.s

Birds Of Prey	Blastor	Body Blows	ody Blows Galactic	Buch Hopers 2	Bug Bornber

47,85 47,85 47,85

		er Profess, 2,0	
uch Hopars 2	ig Bornber	undeslige Manap	ieratiera

į
į
į

66,85 66,85

77.85

55,85

HI.	m Data	

		NC.	
		ė	
		0	
		8	
	2	24	
-	Bu	100	E
1	が	N.	Ħ

			This
	trop		Pain
	Pal	dor	P
hon	HA	Piste	100
	han	flon If Air Patrol	thon at Air Patrol estador

atrol		y Data Disk	
AR AIL	Jestrado	pertade	World

	Jata Disk			
vestador	Jackfador I	World	r Action	A Company

			Sorphie
World Int Action	itunes	Sperie	Se For A C

75,85

47,85

Cruise For A Corpus	Surse Of Enchantla	Cydran	Wisemerstein	Daughter Of Serpents	Short all a feet of the life

The same of the sa	Darksoed 1.5	Das Schwarze Auge	Dalivery Agent	Der Patrizier	Dustint Strike
	K	h	i.	1	10

Che Sierser	Dogfight	2 - Ballle Fo	Dungeon Master / Chaos Strikes Back	Dynablaster	Dynatech	Eishockey Manager		
	74	-	-	+	100	-	-	

Dynablaster	
Dynatech	
Eishockey Manager	
Elystum	
Erban des Throns	
Eye Of The Beholder 2	
F-117A Nighthawk 2.0	
Fallen Empire	
Fire And Ich	

		P			-	17	P		10	p	P	P	P	B	9	P	-	7	A		
The state of the s	Dalivery Agent	Der Patrizier	Doesn't Ctulin	CONTROLLED OF THE	Die Stedler	Dogfaht	Dune 2 - Battle For Arrikis	Dungeon Master / Chaos Strikes Back a	Dynablaster	Dynatech	Eishockey Manager	Elystum	Erban des Throns	Eye Of The Beholder 2	F-117A Nighthawk 2.0	Fallen Empire	Fire And Ich	Flashback	Formula One Grand Prix.	Global Gladiators a	

pestellen 089, 3290998

Titel		Preis	Arthe		ľ
Goal	D	59,85	77145		
Goblins 1	10	59,85	THE		
Gobilins 2	10	66,85	THE	Sky Cabbie	
Gunship 2000	in the	66,85	28867		

CHIED LINE	Sim Life	Sky Cabble	Socoer Kid	Space Crusade	Space Hulk	Spince Cuest 4	Special Forces.	Steel Empire	Stangerbarger Hotelmanager	Street Fighter 2
11117	THE	78197	29867	29207	127.27	1200	一切的	1990 1	25997	上海湖
00/00	59,85	66,85	66,85	98'99	66,85	79,85	66,R5	79,85	59,85	66,85
0	D	U	(C)	D	D	10	0	U	D	U

Arter: 20357 DM 66.8 SPACE HUL

Armer 26337 DM 66.83

III.

The state of the s			t
59,85	731127	Sim Life	D
66,85	15157	Sky Cabbie	20
516,85	28867	Socoer Kid	H
98'99	29207	Space Crusade	D
86,85	127.03	Space Hulk	G
79,85	一段的	Spince Calest 4	D
66,85	上的代	Special Forces.	
79,85	CARS.	Steel Empire	0
59,85	159937	Steigerberger Hotelmanager	D
66,85	1四百	Street Fighter 2	4
55,85	行花	Super Hero	-
59,85	7007	Super Sports Challenge	0
79,85	29447	Super Tairis	9
56,85	121元	Superhag	H
祖品	28867	Syndicate	D
59,85	25217	The Lost Vixings	D
55,85	29497	Their Firest Hour	10
76,85	29507	Their Finest Hour Mission	
73,85	25697	Fransarctica	D
が記	28083	Traps in Treesuers	-
路路	29537	Frolls	10
59,95	28897	Turnican 3	10
55,85	28907	Undiem 2	T.
55,85	19962	Walker	e
59,85	25097	War in The Gulf	D
59,115	239677	Waxworks	D
-	-		-

Titel		1100
Sin Earth	D	79,85
Sim Life	D	79,85
Sky Cabble	10	55,65
Socoer Kid	T	59,85
Space Crusade	D	58,85
Space Hulk	ď	60,85
Spince Cuest 4	D	59,85
Special Forces.	-	76,85
Steel Empire	0	59,85
Storgenberger Hotelmanager	D	47,88
Street Fighter 2	4	55,85
Super Hero		59,95
Super Sports Challenge	0	66,85
Super Tatris	9	49.85
Superfrog	H	47,85
Syndicate	D	59.85
The Lost Vixings	D	66,85
Their Finest Haur	10	ENG. 85
Their Finest Hour Mission	U	31.85
Fransactica	D	55,85
Traps 'n' Treesuers	-	59,85
Froils	0	17,85
Turrican 3	0	59,85
Unidium 2		59,85
Walker	0	55,85
War in The Guil	D	66,85
Waxworks	D	59,85
Ween	0	66,85
Whale's Voyage	D	58,85
Worlds CM Legand	0	47,85
WWF European Rampage	E	59,85
Yol Joel	a	55,85
7001	n	47,85
Zool 2		47,85
Zvronie	8	70 R5

Armer 25727 DM 63

Arm: 29/87 DM 55.R5

	2	Paring.	
Statuens		59,85	
	0	17,85	
	0	59,85	ţ
		59,85	
	B	55,85	1
Grill	D	66,85	
	D	59,85	
	Ð	66.85	lty
adan	D	58,85	l
edend	0	47,BG	
sean Rampage	NI T	59,88	
	ď	55,85	
	n	47,85	Arthr: 267.
	E	47,85	
	Œ	39,85	
do 1200/4000			-
000000000000000000000000000000000000000			-

47 H5 66 H5 66 H5

Lolus 3 - Ultiniste Challenge

Mad News

Logist Matthala Fudball

76097

Lord Of The Rings 1

Locamotion

Lighthera

88.85 86.85 86.85 86.85 86.85 86.85 86.85 86.85

Jerrenings 2 - The Titles

28047

agend Of Kyranda Knights Of The Sky

Legends Of Valour

Hermings 1

28007

47.A5 59.85 78.45

Moga Lo Mania . First Samurai

McDonnid Land

Microprese Master Golf Might & Magic 3 Monkey Island 1

Monkey Island 2

Mortal Kombat

Morph

Mapphinonics

41.85 59.85 47.85 47.85 47.85

ruff

3Computer GmbH Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

C	7.2
3	Garching
	EE
Str.	36
1	20
10	10
ě	2 2
	Om
heimer	D-85748 Garchin Tel.:089-32909981
-	89
leiß	0
7.5	W .:
=	∞ <u>a</u>
유	D-857 Tel.:0
.0	
S	

Fax.:089-32909990 Abholcenter München:

59,685 58,885

Ishar - Lagend Of The Forbess Istar 2 - Messengers Of Doom

27808

Penthouse Hot Numbers Deluxe

One Step Beyand No Second Prize

26467

76.85 59.85

27577

Overdrive

56,85 37,86 66,85

Perfect General Data Disk

Perfect General

PGA Tour Golf Plus

Piracy On The High Seas

Pinball Fantastes

73.85 59.85

Phoball Dreams

Body Blows Galactic

Dynattech

Dyslun

THEFT

Burntimo

Allen Breed 2

Nex Faldo's Championship Golf

Nigel Manselfs World Champ.

Macky Boom 2

Perithouse Hot Numbers Daluxe

Hobodod

Smile

King's Quest 6 Jurassic Park

Druckfelder und Iertum
vorbehalten, Prektinderungen möglich.
Inland: Lieferung gegen Nachnaltme oder Eurwicheck.
Nachnaltmeversandspesen:
his 2 Spiele 10,50, ab 3 Spiele 17,-idie Pust
kaastert nochmab 5,50. Tel.:089-6886846 M80,Steinstr,3

25,855 25,855 25,855 55,855 55,855 45

59,85 59,85 55,85 55,85

Pinball Fantasses Sensible Succer

Sperier Kid

Jurasnic Park

MAR

SHARE 20049

59,85 47,85 59,85 59,85

55,85 55,85 47,85

Reach For The Slugs

Rampart

的复数单位的 的图的图形图

RISKy Woods

Railroad Tycoon

Putty

Amiga CD32

Wing Communider 1

Zooz Zool 2

31,85

Populaus 2 Challenge Disk

Populous 2

Populous 2 Plus

Powermongor

25,85 73,85 86,85

Powermonger Data Disk

Populous 1 + Sim City Populous 1 World Edilor

20.85 07,85 66,85

13.88

Prots Of Darkness

Persies

Transandica Whale's Voyage

Special Kild

Competition Pro Joysticks

AVCHA: nur EC, Preise - 15% + DM 17.; e-cngl. Version;s-engl. Version suit dt. Anleitung; d-komplett dentache Version,



2022522222 把阻抗药而阻抗药

Standard schwarz Standard fransparent Standard Special Edition

13019

Sim City Deluxe Sim City Terrain Editor

Star transparent-blau

Star Mini

3010 3017

Shadow Of The Beast 3

729057

86.88 88.88 88.88

Silont Service 2

SIM Ant

47,85 59,65 76,85 47,85

Sensible Soccer 92/93

Rome AD 92

Road Rash

Mini bansparent Mini Special Edition

Mini schwarz

13006

9000



Statt einer Einleitung wollen wir diesmal gemeinsam singen: "Happy Birthday to you. Happy Birthday to you. Happy Birthday dear Joooker – happy Birthday tooo you!" Danke fürs Mitnuscheln, jetzt zu Euren Leserbriefen...

Jeserbrieffe

HERZLICHEN GLÜHSTRUMPF

Tja, es ist mal wieder an der Zeit, Euch zu Eurem Baby und seinem vierten Geburtstag zu gratulieren. Toll, wie Ihr Monat für Monat das Ding schaukelt und einen genialen Joker ablicfert – trotz gelegentlicher Softwareflauten!

Was ist das für ein neues Magazin ("Insider"), das Ihr da macht, und warum kann man es nur im Abo beziehen? Ich habe ja noch nicht mal ein Joker-Abo, und wißt Ihr warum? Na ja, ich könnte dabei zwar Geld sparen und bekäme eine tolle Prämie, aber Ihr spart dafür die Distributionskosten, die wiederum meiner "Tante Emma" um die Ecke die Rente sichern. Deshalb kaufe ich den Joker weiterhin bei ihr, wenn sie sich allerdings in ein paar Monaten zur Ruhe setzt, habt Ihr mich als zusätzliche Abonnentin!

verspricht Birgit Ebert aus Wolfsburg.

Erst mal danke für die Blumen!
Kurz gesagt ist INSIDER ein
Heft mit aktuellen Infos für die
Profis der Entertainment-Branche, also Hersteller, Distributoren und Händler. Da sich das
Magazin somit nicht in erster
Linie un den Endverbraucher
(genau, das bist Du) richtet,
wird es auch nicht über Deine
Tante Emma, sondern in kleiner
Auflage direkt an Interessenten
vertrieben. Apropos: Wer kümmert sich eigentlich um unsere
Renten?!

BRORKAEL...

Sehr geehrter Herr Labiner, seit der letzten Ausgabe weiß ich, daß es schlimm um Sie steht. Mir war zwar bekannt, daß es Mutanten gibt, aber daß man eine Metamorphose durchleiden kann, wie Sie es auf Seite 48 tun, hat mich doch schockiert. Als Spezialist auf diesem Gebiet würde ich Sie geme zu Versuchszwecken in meine Praxis einladen, denn nachdem ich nun Zeuge dieser Umwandlung wurde (wie Hunderttausende andere Joker-Leser auch) und das Geheimnis um Brork sich endlich lüftete, kann ich nicht anders, als Ihnen meine Hilfe anzubieten.

lechzt Dr., w.c. h.c. Gregory Forstbach aus Aachen nach Sezier-Nachschub.

Leider kann sich Michael nicht persönlich für Dein großzügiges Angebot bedanken, denn er arbeitet gerade intensiv an einer wissenschaftlichen Abhandlung seines neuen Hobbies, der "Mutamorphosik". Das bahnbrechende Werk wird "Vom Verleger zum Volltrottel in 10 leichten Lektionen" heißen und demnächst für nur 9.999 DM im Joker Shop angeboten werden. Muß man haben!

WAS BIN ICH?

Wer ist dieser Brork denn nun wirklich? Michael oder doch Papa Joe? Oder tritt er gar unter

dem Decknamen "Daisy" auf? blickt Lutz Lindemann aus Ibbenbüren nicht mehr durch.

Ist doch einfach: Brork ist ein Ork mit B – so wie Lutz ein Utz mit I. ist.

ZEHNERPACK

- 1) Wie seid Ihr eigentlich zu so etwas unmenschlich Menschlichem wie Brork gekommen? Was für eine Art Lebewesen ist er? Ein Mensch? Ein Tier? Oder ein Fossil aus der Steinzeit? Gibt es ihn als Stofftier? Und woher bezieht er seine Keulen?
- 2) Warum sind auf der Cheat-Disk nicht alle (älteren) Tips & Tricks?
- Könntet Ihr nicht auch eine Disk mit allen Lösungen der vergriffenen Ausgaben machen?
 Warum bringt Ihr keine

größeren Poster?

- 5) Wieso zieht Ihr dauernd die arme, unschuldige Daisy am Schwanz? Und Du, Daisy, warum beißt Du nicht zurück oder alarmierst den Tierschutz-Verein?
- 6) Wie überrede ich meine Eltern zum Joker-Abo? Sie haben was gegen Computer...
- 7) Könntet Ihr im User-Club mal ein Special über Scanner bringen?
- 8) Wie habt Ihr die Vorlagen in Eurer Galerie lieber, auf Disk oder auf Papier?
- 9) Wenn ich eine virenbefallene Disk lösche bzw. formatiere, ist dann der Virus auch im Eimer? 10) Wann wird "Funsoft Inc." fertig? Wird es gut? Bringt doch mal einen Entwicklungsbericht.

wünscht sich Sascha Seipp aus Melbach.

- Wie schon gesagt: Wenn Michael nicht gerade Brork ist, dann ist Brork ein Ork (mit B!).
 An der Plüschversion arbeiten wir noch, allerdings wehrt sich der Kerl standhaft gegen eine Plüschkeule – meist schnitzt er die Dinger selbst, am liebsten aus Granit...
- Probier's doch mal mit der brandneuen "Cheat Disk II"!
- 3) Siehe unter Punkt zwei.
- Weil uns bei größeren Postern die Seiten für Wichtigeres fehlen würden – etwa für so wichtige Briefe wie Deinen.
- Reine Notwehr! Wer hat Dir diesen Unsinn erzählt, daß der gemeingefährliche Köter "unschuldig" sei?!
- 6) Rechne Deinen Eltern einfach vor, wieviel Geld sie sparen, wenn sie Dir statt eines Computers ein Joker-Abo schenken.
- 7) Ein Scanner-Special? Geistig schon notiert!
- Digi-Bilder bitte auf Disk einschicken, da so eine bessere Bildqualität erzielt wird.
- Löschen ist unsicher, Formatieren killt garantiert jeden Virus.
- 10) Da Kaiko inzwschen in Factor 5 aufgegangen ist, hängt "Funsoft Inc." noch in der Warteschleife – es soll aber auf alle Fälle landen.

DROHBRIEF

Was lese ich da im Septemberheft auf der letzten Seite? "Ab 24.9. endlich wieder monatlich". Was mache ich also am 24.9.? Richtig, ich gehe zum Kiosk und hole mir ein Exemplar Eures Magazins. Das heißt, ich hätte mir gern eins geholt, aber leider war trotz intensiven Suchens und anschließendem Verhör des Verkäufers keins aufzutreiben. Auch am Samstag und am folgenden Montag nicht. Nun passiert so was ja nicht zum erstenmal, aber am Montag habe ich das Heft doch bisher immer bekommen! Bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als Euch folgende Drohung zu übermitteln: Entweder bringt Ihr den AJ pünktlich in die Geschäfte, oder ich sehe mich gezwungen, das Ding zu abonnieren!

wütet der gnadenlose Rächer Martin Kissel aus Wertheim

Wir nehmen Deine Drohung sehr ernst! Anders gesagt: Wertheim kriegt die Hefte ab sofort immer später, bis Du endlich abonniert hast. Quatsch, in Wahrheit liefern wir stets zum vereinbarten Termin an unseren Vertrieb, der an die Grossisten und die wiederum an die einzelnen Verkaufsstellen. Örtliche Verzögerungen mögen gelegentlich vorkommen, liegen jedoch nicht im geringsten in unserer Hand – droh bitte nachstes Mal dem Kiosk.

MODERNE ZEITEN

Die Zeit bleibt im Leben niemals stehen, das ist wahr. Aber müssen sich die Zeiten so gravierend ändern, wie das im Augenblick der Fall ist? Mächtig und klobig kommt er daher, schaut nicht nach rechts oder links und walzt alles mit lautem Trara platt: der PC. Mit immer höheren Taktfrequenzen, Superduper-Grafik, Mega-RAM und Hyperpower-Sound knüppelt er im Wahn des Preisverfalls jedes andere System nieder - trotz Kuddelmuddel-DOS und der abgekupferten Zeitlupen-Oberfläche Windows!

Wo sind sie hin, die sanften Zeiten, in denen wir staunend vor dem 64er, dem CPC oder MSX saßen und "Boulderdash" spielten? Was ist aus den Starprogrammierern von Konami geworden, die einem Z80 so richtig das Laufen beibringen konnten und mit "Nemesis 2" auf

dem MSX eine ewige Legende schufen? Jeder von uns hatte schon mal was vom Amiga gehört, jenem Avantgarde-Rechner, den sich nur die Erwachsenen leisten konnten und der unser aller Traum war. Die Zocker-Szene war persönlicher und aufregender! Doch nun ist an die Stelle der Software-Faszination dumpfe Hardware-Geilheit getreten. Die PC-Besitzer lehnen sich lässig zurück und warten gelangweilt auf den nächsten Ich-weiß-nicht-was-Prozessor, ich hingegen staune auch heute noch: über die Häßlichkeit mancher PCs und die Professionalität, mit der z.B. Team 17 oder die Bitmap Brothers meinen alten 500er ausnut-

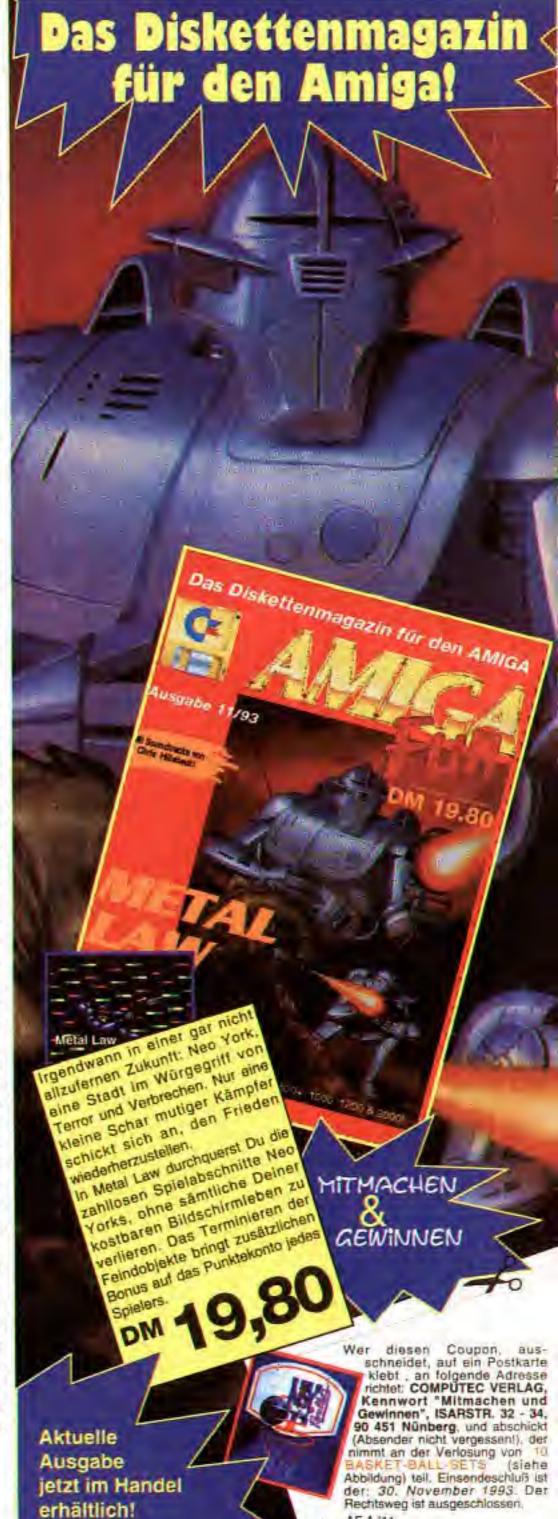
trieft Olaf Gaide aus Duisburg.

Lange haben wir studiert, welche Worte des Trostes wir einem
notorischen Nostalgiker wie Dir
auf den weiteren Leidens... äh,
Lebensweg mitgeben könnten.
Folgendes ist uns schließlich
kurz vor Feierabend eingefallen: Wer staunt, sündigt nicht!

MUNTERE GRABREDE

Ja, der Amiga ist tot! Was nützt da schon "Turrican III", was sollen wir mit "Soccer Kid", wozu "Burntime", "Anstoß", "Micro Machines", "Syndicate", "Goal!" oder "Desert Strike"? Was aber nur wenige wissen: Der PC ist auch tot! Ebenso der Mac, das Super Nintendo, Game Boy, Neo Geo, Lynx, Mega Drive und Game Gear. Der neue allmächtige Herrscher heißt C64!

Denn, seien wir ehrlich, was ist schon das öde "Civilization" gegen die grafische Pracht von "Agaard"? Wer spielt noch am Amiga Jump & Runs, wenn es doch auf dem 64er die Klassiker schlechthin gibt? Tja, eigentlich sollte das alles ja geheim bleiben, doch die Programmierer von Lucas Arts, Renegade, Sierra, MicroProse, Psygnosis, Blue Byte, Attic und U.S. Gold werden in Zukunft ihren Schwerpunkt auf den guten alten Brotkasten verlagern. So möchte ich diesen Brief mit den unvergessenen Worten des unvergessenen Guido Henkel von Attic beschließen: "Ja, ich denke schon!"



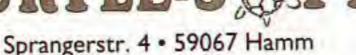


Sonde

Telefonische Bestellannahme Tel.: 0 23 81/44 01 46 Fax: 0 23 81/44 02 40 Mo. - Do. 10,00 bis 18.00 Uhr Fr.10.00 bis 16.30 Uhr Ihre Kundenberaterin Heike Hieke



TURTLE-SE



erangebote	Tip des Monats
14 60	Man Bread 2 * 47

WF Wrestling	29,- DH	Simon the Sarterer	· 43-
eminator I	29 DH	Lethar Marthaus	58,
nject #	17,- DH	Bornine	10.00
opul.+Froms.Land	37- 011		- 64-
	39 DH	Body Blows Galact.	+ 47 - 1
ch Nicklaus Gelf	32,- DH	AMIGA Statar Body Blows Galact.	46
ight of Intruter	32,- DH	Alien Breed 2	4);-1
		Mr. C. W. C.	

Popul + Frama Lar			MI	UH	Berry S	lows Galact.	41 DH
Project X	27,-	DH				Hambau	58, DV
Terminator I WWF Wrestling	29,				100	the Sarrerer *	48 - DV
mmr micaning	-	A TANKS	V2 1661	THE REAL PROPERTY.	**	to a	62-06
INT	417 DA	Case Cira 1	46 DH	Jerathin Park	27- M	Relation 1	64-10
1990 Filer Edition 10 Countrart 2.0	197. DV	Cresses 7	St. DV	til.	19, 100	focket larger	19 - FF
62 Sports Bearing	25-04	Cross Lalarge	M. Di	Gop of Adventors	49, 09	tom (2.5)	城市
All Sports Strong	25 - OH	Garar of Exchange	67, De	Cop Dest 5	29- 08	late a Esperan	25 DH
A-Tram	12 09	Citan	61, DE	Legend of Talest	PA- DY	Gabre Team George Mankay laid	64. DV
Construction Set:	41, 07 • 78,- 96	D-Generation Daily Con-Girl Pall	21 06	Legents & Egratelia Leasen S. Larry S	H. D	Sentimer 12/11	47. DK
U-We com	31,- 26	Budgers	72 OH	Leneng Deb Pack	AL DI	States auffest 1	138,- 04
Mandared Places 2	51. W	Dataset 1.5	71- DF	Terming 1	54 - De	Saliwans	34,- 19
Knet of Great War	34- DH	Das Bent	34, 38	Sethal Weapon	66, 08	Shadowworld	A4 10
Ligary Family	21 28	101	61, 39	Line Neart	53,- 04	Mest levice I	\$1. 58 74. 19
Meeting (M.	57 - DH	Daughters of Serge	16-19 C 19	Last of the Kings	51 DH 57 DH	See Air	77 10
Agency .	28- DH	Drain Buga Rrym Orlivery Agon	D. 39	Sands of Favor	- 71-10	Sin Diry Arthol	15, 100
tir Land Sea. Air Support	\$1. 39	Beime P.4 5 ACA	INC. DE	Lardy of Eres	31,- 26	Sim Coy Archical	11. DR
hir Warren	75. 18	Sec Passoier	62, 09	the Lest Fiking	6A - DF	Sim Cay Delcare	TR. DY
Airbin A. SM	62. DI	Seart Street	18 DH	land 1	47 10.	San Cry Territain	15- 09
Artic A 321 Anni	(B) DA	Seutron.	19, 09	Later Compil.(1-5)	49, 89 29, 89	Sim Said Sim Life	71-66
tien 1	47-19	Die Sarber	JT. DK	H ii Tank Plasson Had News	42.00	Smithagh+ThracFalc	19, 29
Blat Breed (E 17	16-EF	Deplight Develop	35 - DE	Bad TP	61-04	Sychiae	15. 36
Internal Internal	64-06	Deckle Drugui 1	15. OH		T 18- 28	liepethr.	59,- DH
Access	* AL-DY	Bragne-1 Lan 1	TI,- 04	Racholar Sintel	21. DH	Singer Kid	74' DA
Apuralypse	47, 98	Distant Fram Cam.	61-04	Activate (see	45 (9)	Space Crosade	+ 44 - DE
Aquatic Garrer	11,-26	Spe	34-09	dega Collective	42 Ds	Space Rulk	41 - 04
Aspervantura	29, 26	Sum I	54-56	Negatinana/lamir; Negatina	58 DH	Spare Ingents Spare Filet 19	24 24
Arabian Nights	57 DK	Dongeus M./Qhian S Dera Blaster	62-10	Netalia Power	17 DH	Space Quest 1	17, 19
Africane Peel Si Annuire	24- DI	Deland	54-39	Hose Fore Gel	39 - 00	Space Quest 4	17, 18
Armout Gutters 7	44-DI	Enlector Manager	D. W	Hight and Hapt. 1	64-DY	Special Forces	79,-19
Appair	42.00	thes I just of C	44,- 09	Mixed Collection	46. 20	Tperts Callection	59 10
Augusta	15, 19	Diera Artate Game	28) DR	Bankey bland I	75-39	D. Thatture	1 10
Angel Women	17- 39	Bysist	* 84- DI	Resignity	67. DE	Star fres Number #1 fail:	* 73_ 04 45_ 04
I IT fiyes for:	63, 58	Emerald Plate	24: 29	North Lammings Data	34 - 20 44 - 20	Vinel Louise	48- 04
RAT. 2	11. DF	Emerald Mins I Emerald Mins I Fro	25; 26 26, 26	Heral Rocks	- 54-08	Stripping Bobbs.	0.2
Ballicar Disperse. Base of Cosmic	64 DV	Emm	all be	Rapplessing	64- DH	Strangy Rapper	at a
let le I	2408	tie	AL- DE	Nick Falts Gell	78- 09	Sent Fighter I	57; 48
Bards Tale Consts.	52. OH	Erben die Times	41,-19	Noti Torn I	41, 00	lakya	* NO D
Buth Chira	25,- DE	Eury Secret	25 - 04	Nige! Rannels WC	19, 29.	Super Hera	10. 17
Battle Desi I	5T): DE	Explike	15 96	Kor	25. DH	SuperTerrit	41 E1 47 Di
Bartle Fram	61,- 04	Eye of Beloider 1 Eye of Beloider 2	74-2V	Na Second Price Sensoran	25. DV	Seed-tale	3401
-Barrierie Deza 2 Barreira Sue	A5,- DF	T 1178 Ketchank	· M. 36	Six The Read	60 DV	Team Tanker	24. 0
E E	60- DK	1 11 Dialesge	71 39	See upp beyond	46-04	Training Thomas	15,- 0
Beauty	50-00	5-19 South Fight	15 09	Desirught	12-04	Terra	48,- 0
lig les I	50.39	Fales Esque	12, 01	Det	2504	The Grotal	29,- 30
Mr Times Same	97, 19	Facanc Warle	MA. DH	Overstown	ALC: NO	The Dath Their Fared New	2E-D
Birds, of Free	84-39	Jeda Free Traden	AT- DH	F.F.Rammer Pacific bland	11,- 26	-Nigam Dok	21-2
tions Brother I	54, 30 35, 50	Fee And See Facilities	50. 20	Paring Shee	17. 30	Thombridge	31. 0
Black Copps Black Sect	* AR- DK	Flee Actum Faints	M. IN	Pendiana Her Road	200	Invarous	52.0
Sedy Blood	44- 58	Formula Doe 6P	35, EF	Feedback Driver	* 13- DY	Trapt & Tremires	54-0
Sydokko	33, 84	Gallery 89	18-100	Ferlest Gelenal	78 09	Triple Action 5	15, 2
No limber	54. DI		15./ DH	-Data Grea	14- Bu	Total Partier	11. 1
Burd front I for	12, DV	Gatrety 152 Free	64.09	PSA Text Soll Plus Lourses	55, 54 55, 59	Irain	45 0
Cristolia	AS, DY	Gehal Effect Gehal Gustavers	59 - 0H 52 - 0H	Fishel Drains	14. 28	Testo Amga 1200. Terrican I	- 31.0
-Pricion Disk (Captive 2 Liberary	4 R-M	Gest A	10.00	finial famous	34) PM	TV Swets Heetal	15. 0
Carrier Lamenant	17,-06	Sabbins.	17. 25	Frital World	(E) DH	Direct 1	15,-1
Unite	34,- 98	Gablies 1	45 IV	Pracy of Highway	67 EF	Dinna A.	19-0
Jes Die	25-36	Graham Raylor Sing	41 26	Femile 17 (free	24 - 24	Brian 7	+ 10-1
Carter c.D. Brain	19 10	Gravity Fairts	24-01	Prote of Barkers	45-0V	Wil jobs frame E	15,-1
Common Del April		Greatest Comp. Summing 2000	61-0Y	Populari Populari I	37-26	Yang Feldi	51,-1
Champrooth Pan. () Cham Engine	41.39	Hambal	11- 0V	-Data Disk	10,- 16	From Sec.	81
OnetTo as 4.0	* 12. W	Rankopusi	25, 99	Papalius 2 Plan	41-38	Juni Sea Waker	13.
One had	19. 06	Control of the Control	11.29	Favermoner	10 - DH	War in the Gulf	D.
Died Red I	49- 08		35. 49	Rang Deb	10. DH	Warteal	11-
this UAZE	25, 00		18- DI	Fremer Ranager	11- Del 60- Del	Watering	14-
Date New	22, DW	fired Gues Secury Line (4-18	7E-DI	Friend of Friend	12-24	Waterio	38,0
Contact Air Parrol	74, DF		51 Dit	Fragincy of Studen	100	West	\$5,4
Conduct Classics	34, DI		34 DV	Futty	49, 78	Wissen Yoyage	60.
Carra Pts His Libr			49, DV	Queet	18: 07	Whater Nov. A 125	
No trimpiero	31 - De	The second secon	34- IV	Aug Seven	90-04	Willy Seamed	II.
Hai Special Edit	11-04	Response	47,-36	Algertii	76.09	Way Commander Wated	34
Sar fin o'Va	14-06		15-28	Rained System	74 EV	Marine A.	79
Named unward	4.6		61. DI	Rastes Gilecus Raspan	15-06	ment of the con-	41
Southed transport			- 14- DH	Teach Exities	49-36	market as a series of	50-
-Special Edition -Star trains/Man.	17 2m 14 80		15- DH		45, 36	44 1 14	Q.
Carlier Europe	15.20		St. M	led larm	37 34	Tens	59.
Congressor	47 - OV		II, 18	Red Ding	29,- 08		- 11
-Deci	37- 19			the state of the s	AL- DH		11.
Centraptroni	7 40- 06	John Malden Frieds	57/ \$8	lead last	14-04	Javi Amps. (201	40,

DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch DV = englische Version * = 8n Accepteschild such such selectar -Tarbenslung möglich bit = deinder fradhich bre. Anleisung (spot in English)

Versandkesten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (rzgl. Zahlkartengebühr) Express + DM 8.- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkesten Es gelten unsere AGB • Pressanderung und Irrtum vorhehalten • kein Ladenverkauf



P.S.: Hiermit fordere ich alle Amiga-Besitzer auf, ihren Rechner am 3.12. für fünf Sekunden abzustellen - als Demonstration gegen die Ungerechtigkeit! verlangt Freiheitskämpfer Philipp Peters aus Drochtersen.

Genau, in Wahrheit sind wir doch alle tot - besonders Oskar. den wir bereits vor Jahren des Zombitums überführen konnten. Ein Leben vor dem Tod ist religiöser Wahn, der 64er unser Guru, die Welt ungerecht (da helfen auch fünf Abstell-Sekunden nix), und wenn sie nicht geleht haben, dann sterben sie noch heute. Anders gesagt: Auch wir glauben schon! Irgendwie wenigstens...

MARKETINGSCHLÄFER

Ihr seid die Besten, das gilt insbesondere für Eure Infos rund um den 1200er! Davon können sich andere Zeitschriften eine dicke Scheibe abschneiden (allen voran die Amiga James), die es nicht mal für nötig erachten, 1200er-Programme zu testen.

Nun zum CD Warum wird für das Teil eigentlich keine Werbung gemacht? Soll es etwa zur Insider-Konsole verkommen? Was glaubt Commodore denn, weshalb Sega und Nintendo so erfolgreich sind? Da baut einer 'ne Spielekonsole, und keiner bekommt es mit! Also, wer weckt Commodores Marketingabteilung auf?

schimpft Rene Schimpf aus Dobeln.

Tatsächlich plant Commo noch vor Weihnachten eine größere TV-Kampagne für das CDO, und wie Du ganz richtig bemerkt hast, gibt's ja noch uns: Der AMIGA JOKER wird weiterhin über die Amiga-Konsole berichten, und im nächsten MEGA-BLAST haben wir für entsprechende Software sogar schon eine eigene Kolumne reserviert!

Da ich in der Abteilung für Videogames eines Bad Hombur-

ger Spielwarengeschäftes beschäftigt bin, kenne ich mich auf dem Konsolenmarkt ganz ordentlich aus. Und zum technisch guten CD32 fallt mir nur ein, daß das Ding vermutlich an nicht vorhandener Werbung Preis eingehen überhöhtem wird. 700 Steine - wer zahlt denn die, wenn demnächst die Ära der 64-Bit-Geräte anbricht, die für ca. 200 bis 250 Dollar (also 300 bis höchstens 400 DM) zu haben sein werden? Und dann noch bei Nullwerbung, wie sie Commodore betreibt?!

gibt sich Marcus Bubser aus Bad Homburg skeptisch.

So schwarz sehen wir die Zukunft des CD12 keineswegs: Die erste 64-Bit-Konsole wird frühestens nächstes Jahr in den Shops auftauchen, his dahin hat Commodore die Preise für die Schillerscheibenschleuder längst gesenkt.

FRAGEN HOCH 32

- 1) Wie hoch sind eigentlich die Chancen, daß sich das CD32 auf dem Markt durchsetzt? Und wie schaut es mit den CD-Videos aus? Wird es außer dem "Jurassic Park"-Film bald noch weitere zu kaufen geben?
- 2) Wenn die bespielbare CD herauskommt, wird sich doch wahrscheinlich wieder eine Raubkopierer-Szene entwickkeln, oder? Kann es sein, daß die Hersteller dann neuerlich keine Games mehr produzieren wollen?
- 3) Wozu braucht man eigentlich eine Tastatur am CD32? Schließlich kann man doch vorläufig eh keine geschriebenen Texte abspeichern. Und welchen Sinn Floppy und Festplatte haben sollen, weiß ich erst recht nicht.
- 4) Wenn man schon ein Diskettenlaufwerk anschließen kann, funktioniert es dann auch mit einem, das man noch vom 500er her hat?
- 5) Ihr habt letztens geschrieben, daß Lucas Arts vielleicht seine Rechte an Amiga-Konvertierungen verkaufen will. Könnte es

dann sein, daß auch ältere Lucas-Games neu herauskommen? Oder gar "Maniac Mansion 2"? 6) Wie teuer wird ungefähr eine Virtual-Reality-Brille für das CD32 sein?

7) Wieso schreibt Ihr, es sei schwer, CDs zu kopieren, wenn es doch bald die Leer-CD geben wird?

wundert sich Patrick Betzing aus Remagen,

1) Wie im Special gesagt, raumen wir dem CD+ recht gute Chancen ein, zumal es gegenüber der kommenden Konkurrenz seitens 3DO und Jaguar doch mit einem beträchtlichen Marktvorsprung aufwarten kann. Daß bald ein ganzer Schwung von CD-Filmen auftaucht, wollen wir zumindest schwer hoffen. 2) Momentan sind reine CD-Cracks gottlob noch Zukunftsmusik Außerdem: Irgendwas müssen die Hersteller immer herstellen - sonst wären sie ja keine Hersteller!

 Floppy und Festplatte haben genau den Sinn, mit der Tastatur geschriebene Texte (sowie Savestände und vieles mehr) eben doch abspeichern zu können.

 Oh man normale Amiga-Laufwerke am CD³² betreiben kann, bleibt abzuwarten, bis das entsprechende Interface vorliegt – es ist aber doch sehr wahrscheinlich.

 Alles ist möglich, obgleich Lucas Arts den Lizenzverkauf vorläufig noch nicht offziell bestätigt hat.

6) Gegenfrage: Wie teuer wird wohl der Amiga 5000 sein? Bei Geräten, die es vorläufig erst am Reißbrett gibt, ist das schwer zu sagen, stimmt's?

7) Zur Zeit gibt es nun mal noch keine preiswerte Möglichkeit, CDs zu duplizieren. Und solange das so bleibt, liegt die Schwierigkeit darin, daß für einen CD-Crack auf Diskette viel zu viele Disks erforderlich sind.

NACKTE TATSACHEN

Hallooo Brigitta, mein süßes kleines Knuddelhäschen. Jaaa,

ich bin's, der Sascha, Hoffentlich gefällt Dir mein beigelegtes Nacktfoto! Okay, es ist schon etwas alt - mittlerweile bin ich 15, aber vielleicht stehst Du ja auf kleine Jungs? Wenn Du zurückschreibst, bekommst Du auch ein schönes, aktuelles Foto (andere Leute reißen sich drum). Doch nun zur Sache: Zuerst müßtest Du uns Michael vom Hals schaffen. Das sollte kein Problem sein; ein bißchen Arsen oder sonstwas in den Kaffee, und schon gab es ihn mal. Auf jeden Fall nimmst Du die Firmenkasse und verschwindest. Anschließend setzen wir uns ins sonnige Ausland ab und leben dort glücklich und zufrieden...

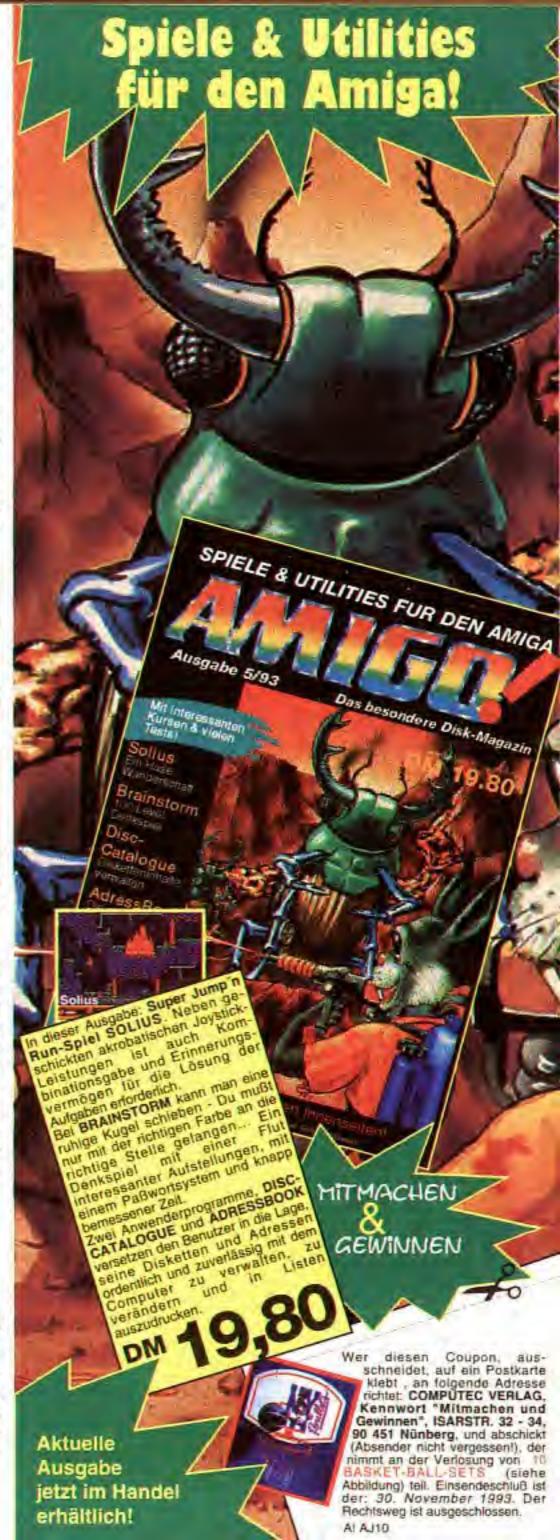


nebenbuhlt Sascha Gundlach aus Friedrichsdorf.

Brigitta fand Dein Foto süll und Deine Idee toll – sie ist bereits samt Kasse im Ausland, und Michael klagt andauernd über Magenbeschwerden. Ob sie nicht irgendwas vergessen hat? Schon, Dich! Scheinbar steht sie doch mehr auf große Jungs. Oder Du hast sie mit der (wirklich beängstigenden) Drohung eines aktuelleren Aktfotos von Dir in die Ferne getrieben...

LEIHEN ÖDER Kaufen?

Ich finde, die Softwarehersteller sollten es sich wirklich überlegen, ob sie den Spieleverleih kriminalisieren wollen. Wenn mir ein ausgeliehenes Game richtig gut gefällt, dann werde





ARKTIS-Software GmbH Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl Telefon 02547/1303 - FAX 1353

Versandkosters Nachr. DM 9. oder Vorkasse DM 5;

Bestseller AMIGA! BURNTIME (dt.) 69,90

DELIVERY AGENT (dt.) 49,90 SYNDICATE (dt.) 65,90

59,90 DUNE II (dt.)

Jurassic Park (dt.) 65,90

79,90

89,90

MIGA	PC/IBM

AMIGA		I will twitt	
1869 (dt.)	69,90	THE PARTY OF THE P	59,90
Alien 3 (dt.)	55,90		39,90
A-Train (dt.)	85,90		69,90
A-Train Const. Set (dt.)	49,90		69,90
Ballistic Diplomacy (dt.)	49,90		85,90
Bundesliga Man. 2.0 (dt.)	69,90		59,90
Burntime (dt.)	69,90	Bundesliga Manager 2 (dt.)	69,90
Civilization (dt.)	79,90	Burntime (dt.)	85,90
Delivery Agent (dt.)	49,90		95,90
Der Patrizier (dt.)	69,90		89,90
Dune II (dt.)	59,90		85,90
Dynatech (dt.)	59,90		89,90
Eishockey Manager (dt.)	79,90		85,90
Eye of the Beholder II (dt.)	85,90	Doglight (dt.)	95,90
Flashback (dt.)	65,90	Dune II (dt.)	65,90
Global Gladiators (dt.)	55,90	Eishockey Manager (dt.)	85,90
Gunship 2000 (dt.)	69,90	Eight Ball Deluxe (dt.)	65,90
Goall (dt.)	59,90	Eye of Beholder 3 (dt.)	85,90
Historyline 1914-1918 (dt.)	85,90		49,90
Indiana Jones IV (dt.)	85,90	Flashback (dt.)	69,90
Ishar 2 (dt.)	59,90	Goal (dt.)	65,90
Jonathan (dt.)	85,90	Gunship 2000 (dt.)	95,90
Jurassic Park (dt.)	65,90	Indiana Jones 4 (dt.)	89,90
Legend of Kyrandia (dt.)	79,90	Ishar 2 (dt.)	65,90
Lemmings II (dt.)	65,90	Janathan (dt.)	85,90
Lionheart (dt.)	59,90	Jurassic Park (dt.)	69,90
Lothar Matthaus (dt.)	65,90	Lands of Lore (dt.)	65,90
Napoleonics (dt.)	69,90	Lemmings II (dt.)	85,90
MauMau / Rommé (dt.)	49,90	Links 386 PRO (dt.)	95,90
	85,90	Lothar Matthäus (dt.)	69,90
Monkey Island II (dt.)	55,90	Lotus III (dt.)	65,90
Morph (dt.)	55,90	Monkey Island 2 (dt.)	85,90
Pinball Dreams (dt.)	59,90	Patriot (dt.)	85,90
Pinball Fantosies (dt.)	59,90	Pinball Dreams (dt.)	65,90
Reach for the Skies (dt.)	49,90	Pirates Gold (dt.)	95,90
SKAT deluxe (dt.)	55,90	Railroad Tycoon Deluxe (ct.)	85,90
Sensible Soccer (dt.)	65,90	Reach for the Skies (dt.)	65,90
Soccer Kid (dt.)	65,90	Sensible Soccer (dt.)	59,90
Syndicate (df.)		The second secon	65,90
The Lost Vikings (dt.)	69,90 59,90		89,90
Transpretica (dt.)		Space Hulk (dt.)	65,90
Traps 'n Treasures (dt.)	59,90		85,90
Turrican 3 (dt.)	65,90		85,90
War in the Gulf (dt.)	69,90		85,90
Wing Commander (dt.)	65,90		85,90
YolJoel (dt.)	59,90		85,90
Delivery =		Wallstreet Manager (dt.)	79,90
Agent ///		War in the Gulf (dt.)	
		Wing Commander 2 (dt.)	85,90
		Wing Comm. Academy (dt.)	79.90

AMIGA CD-32
Jurassic Park (dt.)
Pinball Fantasies (dt.)
Sensible Soccer (dt.)

65,90 65,90 65,90

PC/IBM CD-ROM 85,90 Burntime (dt.) 69,90 Eye of Beholder 3 (dt.) 85,90 Napoleonics (dt.) 85,90 Space Quest 4 (dt.) 89,90 Super Strike Commander (dt.)

XENOBOTS (dt.)

X-Wing (dt.)

Sallte gerode ein Programm was Sie suchen nicht in dieser Liste stehen fragen Sie uns. Wir baben (fast) Immer alle Programme für AMIGA, AMIGA CD-32, IBM/PC, CD-ROM und Maciellash auf Lagez...Wenn erhältlich immer die dt. Versione Irrium und Preisänderungen vorbehalten.

ich es auch käuflich erwerben das liegt doch auf der Hand. Und sicherlich wäre es machbar, spezielle Verleih-Versionen mit Super-Kopierschützen auf den Markt zu bringen. Oder haben die Leute nur Angst davor, daß sie ihren Schrott nicht mehr loswerden, wenn jeder vor dem Kauf ein Probespielchen machen kann? fragt sich, Euch und uns Uwe Zemke aus Nindorf.

Tutsüchlich laufen diesbezüglich seit längerem Verhandhangen zwischen Herstellern und Verleihern, wobei auch ein Modell mit speziellen Verleih-Versionen im Gespräch ist. Bislang ist aber noch keine Entscheidung gefallen.

HUNGRIGE PLATTE

1) In den Bewertungskästchen 1200er-Spielen meist, daß das Game 2 MB benötigt. Bei Festplattenbetrieb habe ich aber nur maximal 1,6 MB zu Verfügung - würde ich da Probleme bekommen?

2) Angeblich soll eine 4 MB Fast RAM-Erweiterung den 1200er um bis zu 100 Prozent beschleunigen. Ist der Unterschied wirklich so enorm?

3) Wird es in nachster Zeit irgendwelche Dokumentationen zum 1200er geben? Mal abgesehen von den jetzt nachträglich angebotenen DOS-Manuals?

will André Ott aus Mittweida wissen.

1) Normalerweise gibt's keine Probleme, doch Ausnahmen bestätigen die Regel: Beispielsweise muß man ohne Zusatzspeicher mit Einschränkungen leben, wenn "Sim Life" von der Platte kommt.

2) Jau!

3) So ungern wir Reklame für die Konkurrenz machen: Von Markt & Technik gibt es ein sehr brauchbares Sonderheft zum Thema, in dem auch auf Programmierung etc. eingegangen wird.

IOBSUCHE

In Eurem Bug-Bericht in der Septemberausgabe war von Spieletestern in Softwarehäusern die Rede - wie wird man ein solcher Probespieler, an wen muß man sich wenden?

plant Oliver Salamon aus Kamen seine Zukunft.

Du kannst Dich natürlich mal an diverse Hersteller wenden, normalerweise werden aber nur Leute, die den Programmierern personlich bekannt sind, akzeptiert - schließlich bekommt so ein Testzocker superheiße Vorabversionen in die Finger, muß also hochgradig vertrauenswürdig sein.

GRÖSSENWAHN

Eigentlich schreibe ich Euch nur deshalb, weil Euer Bestellcoupon zu groß ist. Das Teil kriegt doch keiner auf eine Postkarte. geschweige denn in einen Brief! Und wie ist das mit dem Sonderheft? Bekomme ich es als Abonnent zugeschickt, oder muß ich es extra kaufen?

sorgt sich Silvio Mummert aus Forst.

Schon von Origami, der Kunst des Papierfaltens, gehört? Was die Sonderhefte betrifft, so erscheinen sie zu unregelmäßig, um im Abo angeboten zu werden. Damit Du Dir den Weg zum Klosk sparen kannst, stehen die Teile aber auch auf dem Shop-Coupon - was ihn freilich wieder etwas größer macht...

GETÜRKTE KICKER?

Im Kicker Cup ist mir aufgefallen, daß die Mannschaften "AMS" und "Playpower" (womit ja wohl Eure Konkurrenz gemeint ist) am Tabellenende stehen. Ihr habt also die Werte dieser Vereine absichtlich niedrig eingestellt - im Gegensatz

zum FC Joker, der Höchstwerte von Euch spendiert bekam. So wolltet Ihr auch im Kicker Cup der Konkurrenz überlegen sein, was an sich in Ordnung ist, solange man keine unfairen Mittel verwendet. Nun mag das ja ziemlich unwichtig sein, aber die entsprechende Einstellung kommt halt auch an anderen Stellen durch: Tatsache ist nämlich, daß Ihr in der Vergangenheit den Lesern Previews als Endversionen verkauft habt; man denke nur an "Jonathan" oder "Das Schwarze Auge"! Neuester Fall ist "Lothar Matthäus" - auch dieses Game habt Ihr wie eine Endversion getestet, diesmal aber wenigstens dazugeschrieben, daß die Musik in Eurem Testmuster noch fehle. Trotzdem ist Euer Magazin aber sehr gut...

tröstet und beschuldigt uns Gre-

gor Simenc aus Mannheim.

"Um möglichen Beschwerden vorzubeugen, sei an dieser Stelle ehrenwörtlich versichert, daß die Aufstellung (gemeint war die anfängliche Stärketabelle) ein reines und ausschließliches Zufallsprodukt ist." Dieses Zitat aus dem allerersten Kicker Cup vom April 91 hat zeitlose Gültigkeit, Deine Unterstellung hinsichtlich einer Schiebung unsererseits ist schlicht hultles. Das gilt auch für angebliche Preview-Tests, die uns gelegentlich von neidischen, aber selbst halt zu trägen Kollegen unterstellt werden. Um die (Termin-) Problematik von Pressetestmustern besser zu verstehen, empfehlen wir die Lektüre unseres Bug-Artikels in der Septemberausgabe,

PROFI-SHOP

danach dürfte Dir vieles klarer

sein!

Der D-Paint Workshop aus dem Septemberheft war wirklich ein "Kinderspiel" – ich schätze, daß ich ungefähr 1999 damit fertig bin! Die Anleitungen und Anweisungen waren im Gegensatz zum Vorgänger echt mager; Laien haben da schlechte Karten. Also, nehmt Euch zu Herzen, daß es nicht nur Profis am Amiga gibt, denn ich würde gerne bei den hoffentlich noch folgenden Workshops mitmachen, um mit dem Malprogramm besser zurechtzukommen.

Noch etwas: Ich wollte neulich mein Chip-RAM erweitern, und ein Freund von mir meinte, dafür bräuchte ich den Big Agnus und den Denise-Chip. Die habe ich mir auch zugelegt und eingebaut, aber irgendwelche Verbesserungen kann ich nicht entdecken... klagt Ralf Paprotta aus Plank-

Erstens wünschen wir Dir viel Glück und noch mehr Spaß mit dem neuen Workshop in dieser Ausgabe - möge Deine Kritik überholt sein. Zweitens lißt Dir unser Hardware-Experte Richy ("Richard der Harte") ausrichten, Du mögest Deiner "Freundin" jetzi noch eine Speichererweiterung spendieren, um die gewünschten Ergehnisse zu er-

AOK IST O.K.?

Ich lese im Joker neuerdings häufiger etwas über "AOK-Optik". Okay, Euer Schreibstil ist ja in der Regel sehr witzig, aber hier hört der Spaß doch auf. Die AOK ist halt eine Pflichtkrankenversicherung, der insbesondere Arbeiter, aber auch Arbeitslose und Sozialhilfeempfänger angehören. Einige von denen können über flapsige Formulierungen dieser Art vermutlich nicht lachen - obwohl sie durchaus zutreffend sind, grins! Zu den letzten Seitenhieben: Was zahlt Euch Disney denn eigentlich für die Reklame? Schließlich leidet der Park doch unter Besuchermangel!? Davon abgesehen war ich letztes Jahr auch dort und kann Brigittas Lobgesänge nur bestätigen. Apropos Brigitta - ihre Haare haben mir früher (als sie noch blond waren) besser gefallen. Aber mit den Minnie-Ohren wirkt die neue Tönung gleich viel überzeugender...

findet Karl-Heinz Brakonier aus Herten.

omputersoftware Schneider arola & Michael S (030)304 31 56 Reichsstr. 50 - 14052 Berlin

74.50

69,00

59,90

74.90

50.00

出 64.90

A-Train

Amberstar dt.

Black Crypt dt.

Chaos Engine di

Dosert Strike dt.

Der Patrizier dt.

Dynablaster dt.

Die Kathedrale dt.

Dungeon M.& Chaos

Eishockey Manager dt. Elvira 2- kras of .. dt.

Civilisation dt.

Burntime dt

Binh *

15.30-18.00 Amiga Software DM. DM Amigu Software Monsterpack 2 dt. Nigel Mansells dt. 59.90 74.90 Fluibback dt 69.90 Abundaned Places dt. Abundaned Places 2 dt. Global Gladiator dt. 59.90 59.90 74.90 59,90 49.90 59.90 One step beyond dt. Pacific salands dt. Goal dt. Gunship 2000 et. 69.90 Amount Art of wa.
Ancient Art of wa.
Ancient Comes dt.
B17 Flying Fortress dt.
74,90
Bane of cusmic forge dt 59,90
anele Isle dt.
54,90
54,90 59,90 50.00 Pinhall Dreams dt. Hexuma dt. History Line 1914 dt Pinhall Fantasies dt. 59,90 19,90 49.90 Indianer Jones-Last dt 69.90 Piratee di. 59.90 59.90 Plan 9-from outer .dt Indianer Jones-Fate.dt. 89.90 Ishar dt. Ishar 2 dt. Populous 2 dt. Push over dt. 69,90 59.90 69,90 Jaguar XJ220 dt. 59,90 Raslroad Tycoon dt. 79.00 Reach for the skies dt. Sensible Soccer 92/3 dt. 59.90 Jonathan dt. 50.00 19,90 59.90 RGB dt. 59,90 50,00 Space Crusade 2 dt. Knights of the sky dt. 69,90 64.90 69,90 Space Quest 3 dt. Soccer Kid Larry 3 dt. 79.90 Legend of Kyrandia dt. 59.90 Legend of Fairghail dt. 74.90 64.90 KA ON Death Knights Krynn dt 59.90 Dogfraht dt. 74.90 Dune 2 dt. 64.90 Special Forces dt. 79.90 59.90 59.90 Lemmings 2 dt. Steigenberger Hotel dt. Lionheart dt. 59,90 Streetfighter 2 dt. 59.90 Lord of the rings dt. Superfrog dt. Syndicate dt. Traps & tressures dt. 64,90 74.90

59,90

79.90

69.30

74.50

89,00

Tradem dt.

Trulis dt.

Ultima fi

Wing Commander dt.

X-Cripy Tools dt.

Mo, Mi, Da 16.30-19.00

19.00-20.00

69,90

64.90

69.90

59.90

69,90

59,90

69.90

jedes Spiel 24.90 DM / 3 Stck = 69 DM / 5 Stck = 99 DM

Lost Vikings dt. Lotas Turbo 1-2-3 dt.

Manuar Mansion dt.

Monkey island &t. Monkey island 2 dt.

Morph dt.

Archipelages, Baal, Black Shafow, Blastzroids, Circus Attractions, Cume of Ra, Cyberworld, Deadline Day of pharso, Deathtrap, Espionage, Fuzion , Hollywood Poker Pro, Matrix Marsuckers, Nevermind Planetfull, Rang, Sir Fred , Sorcerer, Stantrash, Stryt, Theme Park Mystery

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM

Apprentice, Batman-moine, Battle Squadron, Blade Warrier, Brainblaster, Carrier Command, Combenier Chambers of Statella, Defenders of earth, Develops Design, Distry Prince of Yolkfolk, European Society Eye of borns, Fortballmanages WC Ed. Golf Challenge, Killing Cloud & Loops, Interphase, Lords Chambers, Magic Fly &, Megicland Distry, Mensue, Micr. Society, Monwalker, Midnight Resistance, MUDS & Oil Imperium, Oriental Games, Pacmania, Prince of Persia, Projectyle, Raintew island, Resolution 101 Stinota, Shufflepuck Cafe, Silkworm, Space Harrier 2, Speed Pak (Sam), Specifiedl, Spellbound Dirzy Subbateo, Strike Force Harrier, Three Stoges, Top Banans, Terasure Island Dirzy, Turrican 1 o. 2. Universidables, Warlocks Quest, Winter Olympiad, Wizhall, X-Out, Xenomorph, Zone Warrier

BREMEN, Roland-Center 17.Nov.93 4. + 5.Dez 93 BERLIN, Strassenbafyrdepot 4. + 5.Dez 93 KASSEL Documenta-Hallen 26. - 27.Feb.94

jedes Spiel 39.90 DM / 3 Stck = 115 DM / 5 Stck = 175 DM

4D Sparts Boxing, Alien Bread Sp 93, Altered Destiny, Amnios dt, Awesone, Back Gammon Royal dt Back Gammon Royal, Back to future 2 n. 3, Bards Tale 3, BAT dt, Battle Chem, Battlemaster, Beach V Blors brothers, Bonenza Brothers, Budokhan, Calefornia Genes 2, Car vup, Carthage, Celtic Legenda Centuriou, Champion of Raj dt, Chans strikes back, Chips challenge, Chuck Yeager 2.0, Cybercon 3 Deluze Strip Poker 2, Deuteros de Bragons Bered, Donalda m. Alpha, Double Dragon 1, Dragon Bresh Dragons of flame, Elviro-arcide, F15 Falcos de Final Bartle, Fire& Brimstone, Francetic, Future Classics Dick Tracy, Gume of life de, Osuntlett 3, Ocean cracy, Globalus, Gravity, Hard Drivin 2, Hanter de Eyad immortal th, Impessamole, Iron Lord dt James Prod Jetsons, Reef the thief, Kengi, Kick Off & Entra T Kirk Off Z. Knights of Krystallion & Last Ninjs 3 th, Lemmings Date, Logical, Lonis of rising our th Manchester United Europe. Mean Streets th, Mega Twins, Meromoray 3 , Moonfall & , Nebulus Z th Necronom, Nightbered Adv dt., Ninja Remia, Nitro, Obitus, Cops Up., Operation Harrier, Ork, Pang Penra Kick Boxing, Pegesus, Pipemania, Populous ch., Project X., R-Type 2, RSI Stateball 2, Revelation Rediand, Rolling Reeny, Rules of Engagement, Shadow of the brast Simulers, Ski or die, Sheping gods St. Dragon ft., Starflight 2 dt., Super Space Invaders, Suspicious Cargo dt., Termage Metant H. Tutles Titus the fist, Toobin, Torvak., Total recall, Tracsure Teap, TV-Spans Football, Warlock the avenger Vroom Data Disk, Waterloo dt., Walltrin, Wings of death, Wolfpack, Kenon 2, Xiphos

jedes Spiel 49.90 DM / 3 Stck = 140 DM / 5 Stck = 225 DM

Agony & , Another World & , Apidys , Aquaventure, Assessin & Battlehawks 1942 , Big Business & Rest & , Buck Rogers & & , Cardinal of Kremlin, Claud Rock 1 e.2, Conquest of Camelot, Cool World Curse of the same bonds , D Generation , Dinn Wars & , Dojn Dan, Davillehag, Drachen von Lass & Dragouslight, Dragous Lair 2, Drakkhen & , East vs. West & , Enchanted Land , F15 Strike Eagle 2 & FIF Sealth Fighter of , First Samurai , Flight of the introder of , Fall Metall Planet of , Harlequin of linegar der Schreckliche, Heroe Quest Twin Pack, Humans, Imperium, Indy heat, it came from desert James Pend 2-Robocod, Jimmy Whiten Sosooker, Knights of the sky (1.5mb), Larry 2 c. 3, Leander di Lethal encess di, Lin Was Challenge, Lesus Turbo Challenge 2 dt.M1 Tank Platton dt, Magic Pockets Mega-le-mania dt, Mega Traveller dt, Mc Donalds Land, Midwister 2-Fismes of freedom dt, NAM dt Neuromanor dt. Nightshift, Paladin 2 dt. Paradroid 90 dt. Parasof Stars dt. Paragliding, Police Quest Powermonger dt. Putty, Ramparts, Red Zone, Rinky Woods dt., Pools of darkness, Staft der Locuset d Spendfull 2, Shadow of the heast 3, Shadow Somerer dt. Shadowlends dt., Spain Crusale, Space Max dt. Super Tetris, Tearsway Thomas, AH75 Hamilethawk dt, UM5 2 dt, Ultima 5 . TV-Sports Baschell dt TV-Sparts Bozing, Vroom, Waxworks, Wolfehild, Wrath of demon dt, Zool

Versandkostenfrei fuer Selbstabholer - nur nach Vereinbarung

Spielesammlungen (lohalt)	DM
Award Winners (Nick Off 2, Pipemania, Populous, Space Acc)	64,90
Arcade Smath Hits (Afterburner, Outrun, Shinobi, Alien Syndrom Chart Attack (Lotus Turbo Challenge/James Pond/Ghouls & Ghasts/Venus)	59.90
Champions (Manchester United/Jahanpir Khan/Boxing Manager)	49.90
Lineker Call. (Intern, Soccer, Italy 1990, Hot Shot, Footballmanager) Ouest & Glory (Cadaver/Houstwych/Iron Land/Midwinter)	49.90
Soccer Mania (Footballmanager 2/Gazza Super Soccer/Microprose Soccer)	49,90
Top League (Speedhall 2/Rick Dangerous 2/Midwinter/Falcon/TV-Sports Football)	59.90

Halb & Halb - 10 Games fuer nur 250 DM 5 Games nach fürer Wahl (maximal bis Preiagruppe 49,90 zzg). 5 Gemes nach unserer Wahl

Locsungshillen	in de	utsch :			Van Series
Amberstar	24.90	Hexams 20.4			19.90
Buck Rogers	19.90	Indianer Innet - Last., 19.		Monkey island 1 o. 2	19.90
Captive	19.90	Indianer lones - Fute. 29.1	90	To design the second of the se	19.90
Colonels Boguest	24,90	Keef the thief (e) 19.	90	Powermonger	29.90
Das schwarze Auge	19.90	Kings Quest 1-4 19.5	90	Citima 6	19.90
Die Kathedrale	19.90	Legend of Kyramia 24.5	90		19,90
filvira 1 o. 2	19.90	Lare of the temptress 19.5		All demonstrated on A. sec. doct. L.	19.90
Five of beholder 1,2 n,3	24.90	Manhunter 2 19.	90	Zak McKrakken	19,90

Irrtum & Preissenderung vorbehalten — Preisliste 2,- DM - Jode Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 31,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkurtengebuchr: Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM Vorkusse + 4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroams Bln. BLZ, 100 100 10 Kto. 453 447-108) Kein Versand ins Ausband dt. = deutsche Anleitung * – bei Druck noch nicht ließerbar

MANISON

Oh "AOK-User" über unsere Formalierungen lachen können, hängt von ihrem persönlichen Humor ab; die sprichwörtlich bescheidenen Leistungen der Pflichtversicherung halten jedenfalls viele für einen Witz. Wir sollten es wissen, haben nämlich teilweise selbst darunter zu leiden - und können uns daher auch flapsige Bemerkangen erlauben, gell? Und Du meinst also, Brigitta ist mit unserer Kasse nach Euro Disney geflüchtet und kassiert dort auch noch Bestechungsgelder plus Modellhonorar als Pseudo-Minnie? Gut möglich, woher hätte sie sonst das Geld für die vielen neuen Tönungen?!

ALLE JAHRE WIEDER

Ich möchte eine eigene Spielezeitschrift machen, die einmal
im Jahr erscheinen soll – also eine Art Sonderheft mit den besten Games des Jahres. Tja, aber
woher bekomme ich die Testmuster, woher bekomme ich die
Anzeigen, woher bekomme ich
die Charts, wie kriege ich den
Kram druckreif, und wer
druckt's dann am Ende? Habt
Ihr vielleicht Interesse an 'nem
Sonderheft ohne Aufwand?
lockt Ralf Peterek aus Rheine.

Besten Dank, aber Sonderhefte ohne Aufwand sind nicht unser Ding – frag' mal bei der Konkurrenz nach. Frag bitte auch dort, wie man eine Zeitschrift macht, das läßt sich nämlich nun wirklich nicht so auf die Schnelle erklären, sorry.

DER SPRACHFORSCHER

Ich bin ein wirklich schlaues Kerlchen, denn ich habe herausgefunden, warum die Lemmings Lemmings heißen! Das Wort kommt nämlich aus dem Bayerischen und wurde ursprünglich etwas anders geschrieben: "Lem mengs". Auf Hochdeutsch heißt das soviel wie "Leben möchten sie" – und da die süßen Kleinen ja tatsächlich gerettet werden sollen, kann diese Erklärung nur richtig sein. glaubt Martin Riembauer aus Ingolstadt.

Interessant! Laß uns Deine Theorie mal weiterverfolgen, demnach hist Du nämlich ein Bauer aus Riem, der nur versehentlich in Ingos Stadt lebt, die durch einen kleinen Schreibfehler nun Ingolstadt heißt. Alles klar, aber solltest Du dann nicht Deinen Acker be- und nicht linguistische Thesen aufstellen?

NOTZIEN VOM SCHLACHTFELD

In der Septemberausgabe gab es eine kleine Notiz über den "Battle Field Creator" für "Battle Isle". Wann wird das fertige Programm erhältlich sein? Kann man irgendwie an eine Demodisk herankommen? Gibt es Händleradressen?

wartet ungeduldig Rainer Autzen aus Bredstedt bei Högel.

Von der Kampfinsel nichts Neues: Demodisks für den Privatgebrauch gibt es leider keine, und das fertige Programm ist noch nicht erhältlich. Sobald es soweit ist, kommt wie versprochen ein Test.

LANGE FINGER HABEN KURZE BEINE

Als ich Euch das letzte Mal einen Brief schrieb, wurde er sogar abgedruckt, Wahnsinn! Ich habe lange Stunden und Tage nicht verstanden warum, aber neulich kam ich Euch auf die Schliche: Weil Ihr meinen Schrieb veröffentlicht habt, brauchtet Ihr mir ja keine persönliche Antwort zu schicken, oder? Aber was macht Ihr jetzt mit der beigelegten Rückporto-Briefmarke? Behalten? In der letzten Mailbox waren 19 Briefe versammelt, also rechnen wir mal mit 20, damit es runder wird - wären dann pro Ausgabe runde 20,- DM und in einem Jahr rund 200,- DM. Beim 50, Jubiläum habt Ihr gar schon ei-Zehntausender vedient! Hab' ich Euch erwischt, was? Nächstes Mal schicke ich also zwei Mark mit, damit Ihr den Brief drucken und mit der einen Mark dann die andere wieder zunickschicken könnt. Alles klar?

schlägt Christian Madsen aus Schaalby wieder zu.

Klar ist alles klar. Noch klarer wäre es freilich, wenn Du gleich die erwähnten 10.000 Mäuse beilegen würdest! Zusammen

mit dem restlichen Vermögen, das wir uns mit der von Dir nummehr geouteten Methode bereits ergamert haben, können wir dann das "Euro Jokerland" bauen. Steht es erst mal, kommt vielleicht sogar Brigitta samt Firmenkasse und neuer Haarfarbe zurück, und wir können est uns endlich wirklich problemlosteisten, Dir eine Mark zu retournieren. Ja, Ideen muß man haben!

SCHREIBEN MACHT SCHÖN!

Reingefallen, nach unserer Erfahrung macht Schreiben höchstens müde. Aber wir kriegen ja auch so gut wie nichts dafür (höchstens Geld), während Ihr für Eure Anregungen, Lob, Kritik oder Fragen fürstlich entlohnt werdet: mit einem Abdruck in einem der nächsten Hefte! Außer natürlich, Euer Schrieb wäre zu langweilig oder persönlich, dann wird er aber immerhin mit einer Antwort unsererseits honoriert - sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und irgendwer Euren Absender entziffem konnte, Also, Schönlinge schreiben an Brigitta, Minnie Allee 3, Euro Disney, Paris, alle anderen an:

JOKER VERLAG "MAILBOX" BRETONISCHER RING 2 D-85630 GRASBRUNN

Abdeckhauben: pafigenau & formschön, silbermetailic, antistatic A 2000 Tastatur A 500, A 500 Plus A 2000 + Monitor .69.-A 3000 o. A 4000 Tast. A 1200 / 1200 HD A 600 / A 600 HD 79.-A 3000/4000 + Mon. HP-Deskjet 500, 550 C Star LC24-20, 24-200 33-A 500 + HDD A 590 32-A1081 / 4,CMB833...14" 43 -Panasonic KX-P2123, 2124 39. Amiga CTDV 2-teilig 59.-35 Fujitsu DL1100/1150/900 43.-Epson LQ 550, 570, 550 je.. 22 Amiga CD 32 38 -Epson LQ570, 870, 1170. 43.0 NEC P20, P22, P30, P32, 70 49.-Mitsubishi EUM1491 Canon Tintenstrahl div. 35. Eizo 9060, 9065 49.-Sonderant, ohne Aufpreis! 43. HP Deskjet 510. 699,-A 2000 65 MB Autobootfilecard 1, KS 1.2/1.3, 2.0, Autopark. FFS, partionierbar, kpl. formatiert & installiert, Preiss. Ext. Amigalfwk., abschaltbar, stabiles Metallgeh., 100% komp. 159. 199 -NEC 1036A Original I. A 500/2000 intern, Einbaumat., dtsch. Ani. AHS Amegas Stereo Speaker System II Externes Lautsprechersystem, 2 schwarze Boxen, eingeb, getrennt, regelbare Verstärker, zuschaltbare Soundverbesserer + Baßverstänker, LED-Anzeige, Blackdesign, ext. Netztall, Anschluß über Chinchstecker, exclusiv bei AHSI: Gameplayadapter mit 2m Kabel, für 2 Joysticks am Druckerport., A500/ +. A2000 Autobootharddisks mit Ramoption aus nig, Herstellung

-	
	Drucker & VGA-Umschalter 2/3/4 Eing, auf 1/2/3 A div. Vers. vorhanden Disketten 3.5" 2DD + HDI Aktionspreise ab 1 Karlon = 100 Stück
	Monitorkabel Amiga an 90.15 pol. Herstellung nach Kundenwunsch
	Monitorkabel Artiga at 90.15 por helstalid grade rather than the
	Nullmodemkabel I. alle Amigas (10 m = 49 · , 5 m = 39 ·) 2 m
	Coalabarana I AEOO IME komnist hestuckt mit Lihr nur noch
	2.5" Harddisk f. A 600 + A1200 z.B. 85MB (120MB nur 749.)
	2.3 Paropisa I A 000 + A 100 con language HDDs & A hol Badad mit Binhau
	2.5" 205MB (II) 1122 gróßere HDDs a.A., bei Bedarf mit Einbau
	Miteublehi FUM-1491 A mit Aminakshel dt. Vers, weiterhin lieferben
	A520 Orig. TV-Modulator 75. Umschalter Amiga / Koax auf TV 19.
	Welteres 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Softw., Einbaumat, einzeln erhältlich.
	Wetteres 2.5 ZUBERON: Nation, Solids, Entodolinat Granting. 79-
	A PRINT MOVIES IN LESS DESCRIPTION IN COCKRETOR THAT COCKRETOR THA
	Fujitsu DL 1100 Color 24Nadl. dt. Vers. kpl. mit Kabel 599-
	NEU: Comp. Pro Joysticks - Limitierie Designjoysticks lieferbar!
	NEU: Comp. Pro Joysucks - Limborio Designoriana inchi anni

Hauseigene Reparatur für alle Amigas und andere EDV-Systema ! Kabelkonfektionierungsservice * Installation

AHS-Ameges Hard- & Software Vertrisb Laden+Versend: Schirngasse 3-5, direkt gegenüber C&A, Pf. 100 248 61142 Friedberg, Tel: 080 31 - 6 19 50



Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.777 verschiedene Electronic-, Hard-, Softwareteile ! 24h Lieferservice anfragen! Versand: UPS-/Post-NN+Vk.-Anteil, Scheckvork. + 7,-, Ausl. a.A.

Andersrum: Wo "Die Siedler" sind, da will ich abounieren. Schließlich bekommt

The nicht nur Blue Bytes neven Hit als wall spielbare Demoversion, sondern auch nach einen tallen Pin – und natürlich Eure Hefte flotter und preisgünstiger!

Ja, wer sich im Joker-Land als Abonnent ansiedelt, der hat bestimmt nicht auf Sand gebaut. Als solcher kriegt man nämlich alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Selbstverfreilich werden die Mags fortan vom Postboten ins Haus gebracht, schön winterfest verpackt und meist noch vor dem Kiosk-Termin. Und als ob das nicht genug wäre, warten noch zwei Spitzenprämien auf Neuabonnenten:

Das wäre einmal ein spielbares Demo (im Zwei-Spieler-Modus!) von DIE SIEDLER, Blue Bytes neuestem Geniestreich für strategische Fantasy-Fans. Da werden in ausgefeilter Iso-Grafik Häuser gebaut und an die 24.000 Leute befehligt – und Ihr könnt diese irre Mischung aus "Sim City" und "Populous" bereits antesten, während alle anderen noch darauf warten, daß sie endlich in die Shops kommt! Zum anderen gibt's noch etwas zum Anheften: Den entzückenden Siedler-Pin!





Alles weitere dürfte klar sein: Coupon ausfüllen, und Ihr seid live dabei; zumal Euch bei jeder Abo-Verlängerung ein weiteres Präsent ins Haus steht! Aber beeilt Euch ein bißehen, denn gesiedelt wird nur im November...

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: / ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG
KONTOINHABER:
KONTO - NUMMER:
GELDINSTITUT:
BANKLEITZAHL:
ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080
BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRE- SPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER ANI
Bitte einsenden an: JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Es ist soweit, jetzt machen die DMADesigner von Psygnosis da weiter, wo Mirrorsofts "Bloodwych" einst aufhörte – mit einem Multiplayer-Rolli für bis zu vier Söldner!
Was lange gärt, wird endlich Blut?

Nachdem den DMA-Psygnosen mit "Lemmings" ein Gigaseller gelungen ist, waren die Erwartungen an dieses futuristische Quartett natürlich sehr, sehr hoch gesteckt. Vielleicht hat es deshalb von der ersten Ankündigung bis zum Erscheinungstermin so lange gedauert, vielleicht ist man deshalb jetzt vom Ergebnis ein wenig enttäuscht:

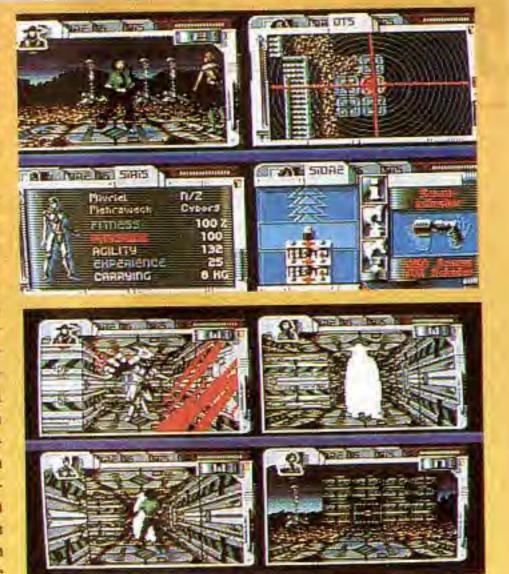
Ein Söldnerteam, bestehend aus vier knallharten Jungs und Mädels, hat den Auftrag, auf dem Planeten "Gravevard" (passender Name ...) illegale Biolabors in die Luft zu jagen. Dazu werden an vier strategisch wichtigen Punkten handliche kleine Atombömbehen plaziert; für jede erfolgreich absolvierte Mission gibt's Erfahrungspunkte, die jedoch keine Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf haben. Immerhin steht für das Himmelfahrtskommando anfänglich eine Auswahl von 12 Bombenlegern zur Verfügung, von denen jeder individuelle Charakterwerte wie Treffsicherheit und Hitpoints mitbringt;

Suadrogunia

außerdem ist die Bewaffnung sehr unterschiedlich. Das ist nicht zuletzt deshalb von Bedeutung, weil neben den reinen Sprengarbeiten auch etliche Forts, Lager und Laboratorien gestürmt bzw. erobert werden müssen.

Auf einer Übersichtskarte wird zunächst der jeweilige Einsatzort angewählt, schon findet man sich auf dem viergeteilten Screen mit eigener 3D-Perspektive für jedes Teammitglied wieder. Jeder Held für Geld verfügt über sein persönliches Radar der näheren Umgebung, um bei der schrittweisen Exkursion durch das unbekannte Territorium nur ja keine der vielen verschlossenen Türen, versteckten Schalter und fiesen Aliens oder Androiden zu übersehen. Sind alle kleinen Rätsel (wo ist die Codekarte zum Lüftungsschott?) gelöst, alle herumliegenden Waffen gefunden und alle Echtzeit-Monster vernichtet, muß noch der Ausgang erreicht werden, um sich für den nächsten Auftrag zu qualifizieren.

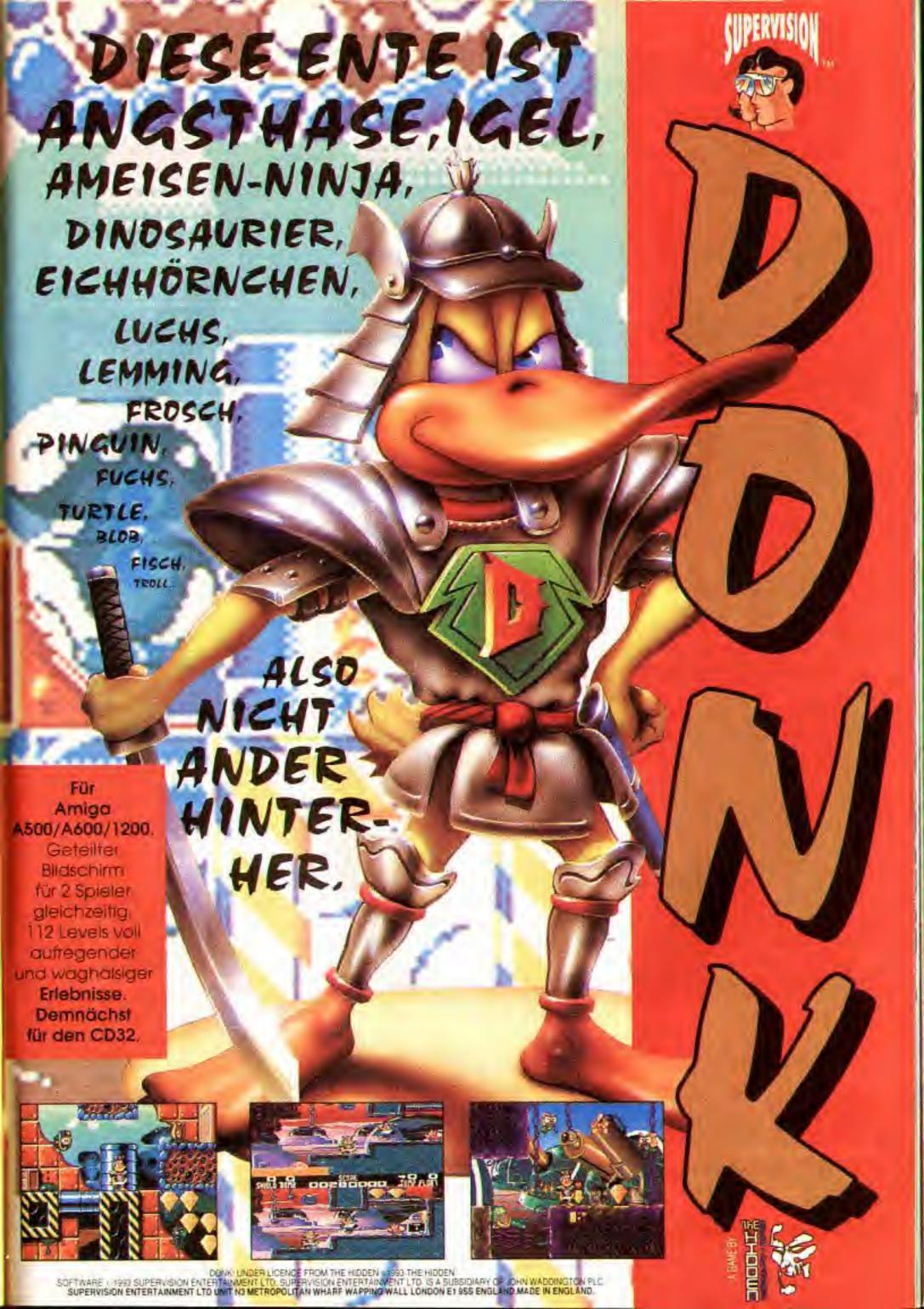
Alle vier SF-Rambos lassen sich einzeln steuern oder folgen im Teammodus einem frei wählbaren Anführer; kämpfen muß allerdings jeder für sich alleine. Dazu gibt es für Trockenübungen auch



Trainings- und Einzelmissionen, dennoch hinterläßt Hired Guns eher zwiespältige Gefühle: Die Spielidee ist reizvoll, Features wie überflutete Gänge und zahllose Waffensysteme halten die Motivation unter Dampf, und der tolle Sound garantiert auch ohne die etwas karge Grafik ein schön düsteres Futuro-Feeling - aber dieser wahnwitzige Schwierigkeitsgrad! wenn sich dann noch vier Leute gleichzeitig um Maus, Joystick und Tastatur drängeln (vom Monitor ganz zu schweigen), ist Frust bei den happigen Echtzeitgefechten vorprogrammiert... schon Ein innovatives Konzept also, das leider in der Praxis nicht ganz so gut klappt, wie man das von der vielversprechenden Theorie erhofft hätte. Aber für trainierte Söldner-Familien mit Hang zum Rollenspiel ist Hired Guns natürlich der ideale Wintersport! (mic)







Wo Ninjakröten, Turboigel und Laubfrösche die Plattformen bevölkern, braucht man sich über Samurai-Enten nicht zu wundern - Bühne frei für Supervisions kämpferischen Wasservogel!



Ehe Ihr nun darüber jammert, daß weiter hinten im Heft auch Team 17 eine Plattform-Ente im Jump & Run-Reservat ausgesetzt hat, laßt Euch gesagt sein, daß dieses Game durchaus eine Premiere ist: Erstmals bekommt man hier die normale und die aufgemotzte 1200er-Version zusammen auf ein und denselben Disks! Unterschiede gibt's freilich nur bei der Optik, das Spielprinzip bleibt gleich: Donk behüpft multidirektional scrollende Unterwasser-, Höhlen- oder Techno-Landschaften und sammelt unter Zeitdruck Diamanten auf, bis sich das Tor zum nächsten Level öffnet. Da es davon sage und schreibe 112 Stück gibt, ist man für die Save-Option sehr dankbar, auch des Erpels Langschwert ist eine feine Sache, lassen sich damit doch all die Fische, Schnecken und anderen Gegner prächtig niedermähen. Die Steuerung kænn an individuelle Bedürfnisse angepaßt werden, und wie es sich im Genre gehört, fehlen Sammel-Extras von Schutzschilden über Smartbombs bis zu Schwebflügeln ebensowenig wie versteckte Bonusräume, Dazu kommi noch ein horizontal geteilter Splitscreen für den Team-Modus, was ja bereits "Wiz'n'Liz" gut bekommen ist. Und so fehlt es Donk zwar ein wenig an Originalität, jedoch nicht an Spielbarkeit. Auch Musik und Sound-FX klingen in beiden Fassungen recht gefällig.

allerdings müssen A500-Besitzer optische Abstriche in Kauf nehmen, denn mit Parallax-Effekten und wirklich bunten Sprites wartet nur der 1200er auf - unsere Grafik-Wertung bezieht sich daher auf diese Version, ansonsten sind hier runde 15 Prozentpunkte abzuziehen. (rl)





Prime Mover

Als wir diese Motorrad-Raserei vor drei Ausgaben im Preview hatten, versprach uns Psygnosis ein gnadenios gutes Gameplay - jetzt ist die Endversion da, nur das versprochene Gameplay fehit...

Enrlich, selten hat man sich auf den Digi-Pisten so gelangweilt wie hier! Dabei legt der Optionscreen noch einen ganz brauchbaren Start him, läßt er doch die Wahl zwischen verschiedenen (Stick-) Steuerungsvarianien und manueller

oder automatischer Gangschaltung: gegnerlose Übungsrennen stehen ebenso zur Debatte wie fünf Feuerstühle. Bloß unterscheiden sich die Bikes in ihrer Leistung effektiv genausowenig voneinander wie die neun anschließend zu Ge-

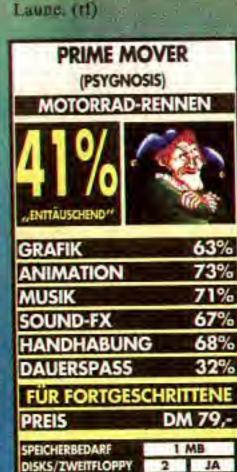
05:00 00±01

bote stehenden Fahren. Letztlich ist das aber ohoutlin belangles, denn offic ein Kannchen Espres so wird jedes Rennen zur Schlummerfahre.

läßt sich gleich zu Beginn abhängen, alle übrigen Kontrahenten heizen erbarmungslos dayon and lassen sich nie wieder blicken. Und so düst man ebenso ungestört wie unmotiviert über die zwölf (nur im Practice-Mode frei anwählbaren) Kurse, bewundert immer dieselben Schilder, Baume und Brücken und wundert sich über nichtgeahndete Crushs und allzu locker erzielte WM-Punkte. Taterte wie Hockenheim oder Australien sind höchstens anhand der scrullenden Landschatts-Silhouetren im Hintergrund unterscheidbar, ansonsten bringen our gelegentliche Berg- und Talfahrien Abwechslung in die oprische und spielerische Emode.

Ein Großteil der Konkurrenz

Kein Wonder also, daß die anfängliche Begeistung für die pfeilschnelle 3D-Grafik and die nous Musikbegleitung alshald verfliggt - was Prime Mover fehlt, ist all das. was Biker-Hits wie "Super Hang On", "RVF Honda" oder No Second Price" haben: Dramatik, Rasanz und



HD-INSTALLATION

SPEICHERBAR

DEUTSCH

/3%

67%

68%

NEIN

HIGHSC/WM-TAB.

ANLEITUNG

Kostenlose Software

können wir ihnen leider auch nicht bieten. Aber viel hat nicht gefehlt -vergleichen Sie selbsti

AMIGA

SIMULATION / STRATEGIE

1869	(A)	51,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	59,99
Airbus A 320 America	V	79,99
Armour - Geddon 2	A	59,99*
Astatri	A	24,99
ATAC	A	777*
A-Train	V.	74,99
A-Train Construction Kit	V	36,99
B 17 Flying Formss	A	62.99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64.99
Battle Isle Datatisk 2	A	46,99
Campaign	V	69,99
Campaign Data Disk	V	39.99
Christoph Kolumbus	V	227
Civilization	D	68,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99"
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64.99
Die Siedler	V	78.99*
Dynatech	V	52.99
Ellyslum	v	62,99*
F 17 Challenge	A	24,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	36.99
F 117 A Nighthawk	A	62.99
Fatten Empire	V	79.99
Gunship 2000	A	61,99
Hannibal	V	59.99
History Line 1914 - 1918	V	64.99
Hired Guns	A	59,99*
Kingmaker	V	59,99*
Locomoton	V	38.99
M1 Tank Platoon (ANGEBOT)	A	33.99
Mad TV	V	64.99
Mad News	V	62.99°
Overdrive	A	45,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99"
Pinball Dreams	A	52.99
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52.99
Pirates (ANGEBOT)	A	29,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Populous 2 Chall, Data Disk	A	00,99
Projekt Terra	A	59,991
Reach for the Skips	A	52,99
Rome AD 92	A	59.99
Scenario	V	58,991
Sim City & Popoulus	A	69,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City Incil Arch. 1 . Terrain Editor		100
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
St.Thomas	٧	64.99
Super Sport Challenge	A	64.99
Syndicate	V	58,99
Transactica	٧.	52,99
Viking Fields	A	59,99
War in the Gulf Wing Com. 1 (ANGEBOT)	٧	64.99 39,99

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Bard's Tale Construction Sel	A	59,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Contraptions	A	36,99*
Das schwarze Auge (1 MB)	V	69,99
Dauhter of Serpents	W	72,99*
Der Schatz im Silbersee	'V'	777
Duna 2	V	52.99
Eye of the Baholdar 2	V	79,99
Flashback	V	56,99
Gateway to Savage Frontier	V	64,99
Indiana Jones IV	A	79.99
Ishar 2	V.	49,99
Jonathan	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99"
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99
Ween	V	54,99

SPIELESAMMLUNGEN

Anyenture Collection

A 59,99

I Immercal, Soul Crystal, Spirit of Adv	entu	m)
Big Box 2	A	52,99
(Armalyte, Back to the Future 3 firms Defenders of the Earth International R-Type, Real Chastbusters, Shangha TV Sport Football)	CORRE	er.
Dream Team (3er Sammlung)		
Terminator 2, The Simpute, WWF Y	(red)	(emante)
Fantastic Worlds		72.99
(Realns, Populous, Mega Lo Mania, Printes)	Won	derlands.
Kings of Adventure (Bargon Attack, Fascination, Guissian	A (1)	64,99
Lords of Power	A	72,99*
(Railroad Tyroton, Red Bertin: Seen The Fierfect General)	Ben	ner 2
Lotus Compilation (Lotus 1, 2 and 3)	矣	54,99
Mega Collection (Ser Sam.) (u.a. Summer Olympian, Winter Sip.		48,99 2075 j
Mergamia (Agony, Liender, Drk.)	A	59,99
Mega Lo Mania/First Samurai	A	56,99
Mixed Collection (Crime Time, Lords of Doom, Reh. Meduse, Rolling Ronny, Sarskon)	im o	58,99
Napoleonics	A	64,99
(Austeritz, Bornding, Watering)		
No. 2 Collection (Windle, Space Max, Black Gold.)	A	64,99
Space Legends	A	64.99

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Allen 3

Dure, Jimmy White Snucker, Lure of Temptress).

Alien Breed Special Edition E 24,99

(Elte, Megatrayeller, Wing Commander 1)

V 52,99

Alien Breed 2	A	44,99
Apocalypse	A	44,99
Aquatic Games	A	52,99
Arabian Nights	A	59,99
Assassin	A	46,99
B,C. Kdd	A	46,99
Billis Tomato Game	A	59,99
Biaster	A	46,99
Body Blows	A	44,99
Body Blows Galactic	A	46,99
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	48,99
Creepers	A	46,99
Dyna Blaster	A.	59,99
Global Gladiators	A	46,99
Goblins 2	A	64,99
Human Race - deut Version	V	64,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A.	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99
Lionheart	A.	52,99
Mortal Kombat	A	52.99
Nicky Borm 2	V	59,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	27,99
Special Forces	A	74,99
Space Crusade Pack	A	52,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99
Superfrog	A	44,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps in Treasures	A.	59,99
Turnican 3	A	45,99
Unidium 2	A	59,99
Walker	A	52,99
Woodys World	A	46,99
YalJoe!	A	46,99
Zeco	Α	59 99

Zool	A	46,99
Zool 2	A.	46,99*

SPORT & Sport - Simulation

Anstoss	v	62,99"
Archer Mac L. Pool Billard	A	46,99
Bundesliga Managar Pml 2.0	V.	61.99
Eishockey Manager	V	69.99
Formular One Grand Pnx	A	69,99
Goalf (v. Dine "Kick off"Dini)	A	49,99
Hattnck	V	62.99*
Lothar Matthäus Fullball	V	56,99
Soccer Kid	A	59,99

AMIGA 1200 / 4000

1869	W	64.99
Anstoss	a.	64,99
7		
Alien Breed 2	A	52,99
Body Blows Galactic	A	52,99
Burntime.	V	62,99
Civiliszation	V	64,99
Dynatech	V	52,99
Elyslum	V	64,99
Hattrickt	V	62,99
Ishar	V	59,99
Istiar 2	V	59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	56.99
Kings Quest 6	A	777
Penthouse Hat Num. DeLuse	V	52.99
Rabocad	A	46.99
SIM Life	V	76,99
Succer Kid	A	59,99
Transarctica	V	52,99
Trolls	A	46,99
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99
Zool	A	45,99
Zool 2	A	46,99

AMIGA CD 32

Jurassic Park (Okt /Nov.)	A	59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A	59,991
Sensible Soccer (Febr. 94)	A	59,99
Soccer Kid (Jan./Febr. '94)	A	59,991
Zool (Cita Nov.)	A	52,99*
Joysticks		

Competition Pro

Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk.Bok	24.9
	29.9
Mini, Special Edition, inkl. 3.5' Box	29,9
Star Mini,transp -blau, inkl. 25° B.	34,9
Standard, schwarz	23,9
Standard transparent	24.9
Standard Special Edition	24,9
Star,transparent-blau	34,9
Manix Deck scrwarz	39,9

Hardware

A - 2000 intern

Diskettenlaufwerke A - 500 intern

Teac oder Sony extern

radia total active extent	1-005.00
Speichererweiterungen	
512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbat inklusive Gary-Adapter	2617,95
A 600 auf 2 MB	129,95
Controller	
Roc Hard IDE - Controller mit	319,95
Ram Option für AMIGA 2000	
AT - 2008	159,99

139,99

139.99

Zubehör

and the second s	
Kickstart Umschaltplatine mit. Rom 2, XX	109.99
Virus-Control 4.0 dtsch: Version	100,00
von MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte amuten und den aktuellen Preis er-

Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage,



Versand 99 GmbH Jülicher Straße 53-55 52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188 Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lleferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-) Softwarebestellungen ab DM 250,ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenios und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Jurassic Park 56,99 Deutsche Version

62,99 Dogfight Deutsche Anleitung

Space Hulk 59,99 Deutsche Anleitung

62.99 Burntime Deutsche Version

Superbillig & viele Sonderangebote

el.: 05 61/28 5

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 . Btx: Softdreams # Softdreams GmbH .



1867	dr. by
1990 93er Edition	* 34 - DV
3D Construct, 2.0	115, DV
A-Train	72 DV
-Cotsturction Set	* 75 DH
A.T.A.C.	AP DH
Abandoned Places 2	62, DV
Advanture Coli	62 Di
Air Support	57 DH
Air Warrior	73,- Dr
Airbus A 320	67 - DV
Airtrus A 320 Amer	85 D+
Allen 3	40, - Dr
Alian Brand 2	- eo - L
Alien Breed SE 92	77.5 EV
Amberstar	+ 66 - D
Anthori	47 - D
Аросогуран Адылна Gomes	57 - Dr
Arabian Nights	54 - DI
B 17 Flying Farm	65 - Dr
B.A.T. 2	75 DI
Ballistic Dipoma.	37. DI
Bords Tale 3	23. D
Books Tole Corntr.	60, D
Bottle Chts 2	5e, D
Bottle Team	67. D
-Barrierste Data 7	47 - Di
Baronia See	59 D
BC Kd	50.0
Bills Tomoto Giome	39 - D
Birds of Frey	69 - D
Bitmup Brothers	53 - D
Block Sect	1.71 - D
Blostos	48, D
Body Blows	51. D
Body Blaws Golact	48 - D
Budokun	31 D
Bug Bomber	54, 0
Versundkosten:	Vockessa (

und Man Frail 2.0	
Denima	٠.
mmpa-pn	
Alasian Disk 1	
werier.	
loto Diak	
atles p.Dr. Broin	
nomplement Man. 93	
baos Engine	
heat Em up 4 0	•
nuck Rock	
huck flock 7	
Huck Y.Alt 2.0	
scu Heat	
wildotian .	
ambut Air Potral	•
amount Clossics	
nmp Fro Mini sch-	
tim trumporent	
Aini Special Edit	
ine Mini te/Linu	
medard schedit	
tondord transpor	
ipecial Edition	
var transp/blou	
anflict Europe	
enquestador	
Data	
may Core 3	
respect	
ruise f.a. Carpse	
urse of Enchantic	
gleme old role	
aily Cov. Girl Pak	
aremere.	
tirksend (5	
na finnt	
SA.	
eath Knig a Krynn	
Alivary Agent	
Muse F.4.5 AGA	
ler Patriciel	
lesert Strike	
Ne Siedler	
logfight	
Roodisous	
rugan 5 Lair 3	
Véam Team Com	
June	
lune Z Ivng Binster	
CHITTEE BARRATHE	

Postfach 1	0324
Elvaio 2 Jaws of C Elysium Emerald Mine 2 Emerald Mine 2 Emerald Mine 3 Pro Entity Epic	37. DV 63. DV 24. DH 29. DH 24. DH 57. DH 61. DH
Eiber des Throns Eye al Eeholder 1 Eye al Eeholder 2 F 17A Nighthook F 17 Chollerge F-19 Stealth Fight foller Engire	67 - DV 68 - DV 77 - DV 64 - DH 37 - DH 35 - DH 83 - DV
Funtation Worlds Fire And less Fleight of Intruder Formula One GP Galoxy Fords Global Gladinters	71 - DM 47 - DH 60 - DV 32 - DH 39 - EV 9 - DH 54 - DH
Good I Gooblins Z Goldrymer Z Greenly Face Greenly Face Greenly Gunship 2000	51, DH 62 DV 69 DV 9 DH 27 DH 55, DV 46 DH
Hamrick! Hearrick! Hearrick! Hearrick! Hearrick! History Line 14-18	48, DV 50 - DH 70 - DV 66 - DH 77 - DV 55 - DH
Hosk Husen Roce Standal Humans Imperium Indiana Johns 4 Intern Open Golf	61 - DV 50 - DV 56 - DH 27 - DH 79 - DV 60 - DH
tihar 2 Jack Nicklaus Galf Jaguar XJ 220 Janathan Jug Jurassic Purk	55 DV 31 DH 22 DH 79 DV 4 DH 54 DV
Kings Quest 1 Lagend of Volour Lagend's a Kyrond's Lenters 5 Larry 5	39 DH 29 DH 70 DV 68 DV 67 DV

• 34032 F	
emmings 2 Lethol Webpon	
on Heen	
comphan	
rds of Power	
e Lost Vising	
thar Mamaus	
this 3 this Compil (1.3)	
1 Tank Matson	
And News	
Apid TV	
Makistrom	
Agrichaster United	
Donald Land	
Mean Collection	
едијатани/Белит	
ednura manualization	
Setallic Power	
Alcopp, Mother Golf	
light and Magic it	
Nankey Island Z	
hanapoly.	7
Acitoh	
Aorral Kombat	
lapaleon ca	
ack folds Onli	
ligel Montells WC	
Within	
4o Second Prize	
Smnieron	
3n The Rooid	
One step beyond	
Onslovghi	
Drk	
Overdrive.	,
P.Hammy:	
Pacifik Island	
Fassing Shul	
Pentique Hat Numb	
Penthouse Deliver	
erfect General	
Data Disk	
PGA Tour Gelf Plus	
Courses	
Pinbali Dreams	
Pinball Fantasias	
Inball Wisard	
Piracy of Highston	
Firstee	

67 - DH	Popula
52 - DH	Fower
57 DH	Derio"
21 - DH	Premie
65- OV	Fremie
SD DV	Prince
51 DH	Project
57 - DH	Futty
30 DH	Duran
AT DV	Resent
66 - DV	Banne
74 - 09	Renire
77 DH	Rainb
51 - DH	Barreli
AR - Det	Parl B
67 - DH	Disky
AT DH	Hobor
78 - DH	Rebet
70 - DH	Backs
AS- DV	Tonie
79 . 00	Bular
AR DW	Sacra
49 - DM	Senti
ET TH	thode
A.E. THE	Shade
76 - TYV	Shook
53 - DW	Shoot
IE DH	Short
SA THE	Silveril
75 - DV	Sam A
50 - DV	Sim C
AE - DH	Trien &
G - Des	Sim C
77 - 54	Sim f
AR DH	Sim I
25 - DH	Air I
AT - DW	Kimb
19 . 04	Glade
34 - DW	Sheet
33 - DV	Singer
73 - DV	Sile !
42 004	Sorr
42 - TH	Same
STE Det	Second
AE - DH	Some
57 DH	Sant
3 E - DH	Same
44 . 50	Seem
TA Dec	Service
67 DW	Serve
7A - Det	Street
67-52-57-65-50-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00	Lorest
200 201	
/Hawdisch - D	V = Des



- DH	Stor Trak	AG- DA
- DH	Storbyte N 7 Cnll	66 DH
- DH	Steel Empire	61,- DH
DH	Steigenbg Hotelm	50,- DV
- DH	Street Fighter 2	33 - DH
- DH	Super Tetris	70 EV
DH	Superfrog	47 - DH
- DV	Syndicale	50 . DV
- Ditt	To and allowed	9 DH
- CHU	Tonglewood	29. DH
BA	Team Yankee	51. DH
EV DH	Tegraway Thomas	
Priva	Terminator Z	29. DH
DH	Tatris	47 DH
DH	The Grail	9. DH
	Their Finest Hour	58 - DH
- DH	-Mission Diek	32 DH
DH	Thundelpowk	39,-196
FV	Transpertica	53,- DV
- DH	Trapa o Trassures	±1,- DH
← Di44	Triple Action 2	32. DH
DV	Trivial Porsuit	32 - DH
- DH	Trolls	50, DH
- DH	Troils Amign 1200	48 DH
- DV	Turbo From	9 - DH
- DV		50 DH
- DH	Tyrrican 3 TV Sports Football	19 DH
- Det		30 EV
- DH	Ultimo 5	39 - EV
U. DV	Umma 6	39 - DH
- DH	Uridium 2	
- DH	USS John Young 2	29 DH
	Viking Fields	67 DF
- DH	Walker	40 DF
- DH	War in the Gulf	57 - Dt
DH DV	Wasworks	60, Dy
DV.	Whales Voyage	65,- DV
DH	Wholes Voy. A 1200	45 D
DH	Willy Barmish	39, - Dr
	Wing Commander	27 - EV
T794	Wing Commander DV	77 - D
DE D	Wizlid	62 - Dt
DM	Welfpeck	25, Di
Tibe	Worlds of Legend	52 - EV
200	WWI Wreshing	29. DI
- Uni	WWE Wrestling 2	62,- D
3 DH	Yal Joel	54,- DI
DH DH	Zano	51. D
- DH	Zoni	34 Dr
o mil	Zani Z	AH - D
P. DV	Zvol Amigu 1200	49-D
P. EV	The weedle 1500	
eisliste i	ver gegen frunklerten Rüc	Eurockio
merstal .	EV = Spiel + Handbuch out Er	Marie
1 - 4	anuarkauf.	
raa	enverkauf	

Legends o Kyrandia Lenters 5 Latry 5 (Schock) DM 6,- - Nuchnobme DM 9,- rzgl. (Zohlkurtengebühr) ab 250,- DM frei - Ausland nur Vorkasse resutzlich DM 8, - . Pr Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschlaß nech nicht lieferbox - Vorbestellung möglich * ** Salange der Vorrat reicht - DH = Deutsche Anleitung utsche Version (Spiel in d

Pools of Districts

Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein

1. Zähneknirschend legst Du also los, und tatsächlich hast Du den ganzen Stapel in gerade mal sieben Stunden abgearbeitet! Na prima, aber wie kommst Du jetzt, Schlag zwei Uhr morgens, nach Hause ins Heim für schwer erziehbare Joker-Mitarbeiter? Wird sich zeigen, und zwar bei der Nummer 27.

2. Was kilmmert Dich so ein Incherliches Monster? Du beforderst das Vieh mit einem gekonnten Fußtritt ins himmlische Terrarium, wobei Du Dir auch noch den anderen Full verstauchst. Macht nix, schließlich verfügst Du noch über zwei gesunde Hände, die für grobe Arbeiten wie z.B. Gehen bestens geeignet sind. 5 Hitpoints abziehen und weiter bei 22.

3. Du stößt auf einen weiteren, mit Schienen ausgelegten Stollen. Das Rumpeln stammt von einer mit Gestein vollbeladenen Lorenbahn; auf die Lok hat jemand "Zeche zum fröhlichen Zecher" gepinselt. Also, hier bist Du gananz falsch ah zur Nummer 14.

4. Ausweg gibt's in dieser ausweglosen Situation keinen, also



futterst Du erst mal in Ruhe 'ne Tobler-Ohne und suchst dann nuch einem Umweg. Prompt findest Du einen, den sogenannten Lüftungsschneht. Du drohst dem Gitter damit, in einen solchen einzubrechen, und das Gitter ist vernünftig genug, Beschädigungen von Bahneigentum vermeiden zu wollen-es gibt den Weg frei auf 40.

5. Ein schweres Schicksal! Jahr

um Jahr krabbelst Du durch endlose Schächte, manchmal erblicken Dich Fahrgaste der S-Bahn für einen kurzen Moment durch ihre hellerleuchteten Fenster. Sie wenden sich schaudernd ab and munneln: "O Gott, ich habe den Kriechenden Holländer gesehen - das soll ja angeblich Unglück bringen!" Zwar bist Du jetzt eine Sagengestalt, doch in diesem sagenhaften Abenteuer hast Du nichts mehr verloren,

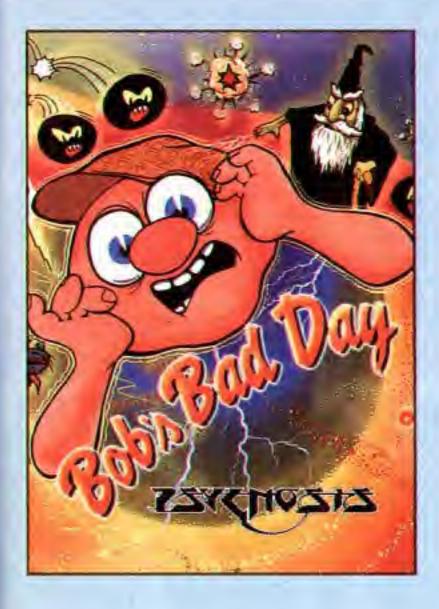
6. Du kannst un der Wand nichts Besonderes entdecken. Wirst wohl die Foße (oder Hände, hähä) bemühen müssen. Ab nach 26. 7. Da steht sie brav auf ihrem Platz, Deine geliebte Hondo Juhrgang 1949 - jahrzehntelang hast Du sie für eine Gelegenheit wie diese genegt und gepflegt! Dir wird warm ams Herz, und Du schwingst Dich auf das Roß, um damit heimzutuckern, immer Richtung Nummer 13.

8. Während Du den Kerl noch entgeistert anstarrst, öffnet das Mädel versuchsweise ein Auge und murmelt mit schweizerischem Akzent: Mark & Tauchtnix is' eine Schill-Firma!" Zum Glück entdeckst Du auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes eine weitere Tür, hinter der leises Rumpeln zu hören ist. Bloß weg von den Verrückten und schnell zut 19.

Keine Taschenlampe? Da mullt Du würfeln! Wer eine Eins oder Zwei hat, liest bei 42 weiter, die übrigen begeben sich zur 53.

DURCHGEDREHTE ZAUBERER UND ABGEFAHRENE REIFEN — ODER UMGEKEHRT

(Wir wünschen gute Uterhaltung!)









BOB'S BAD DAY

Jeder hat mal einen schlechten Tag. Heute ist Bob dran.

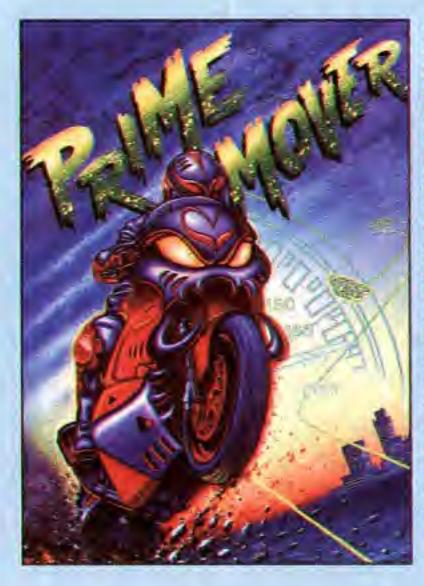
Dabei könnte alles so schön sein - wenn sich Bob nicht mit diesem humorlosen Zauberer angelegt hätte. Er hat aber. Und jetzt ist er am Rumkugeln. Allerdings weniger vor Lachen, sondern mehr aus Notwendigkeit. Ohne seine Beine bleibt ihm nämlich nichts anderes übrig. Und weil wir Sie in die Rolle von Bob schlüpfen lassen, dürfen Sie sich auf die Suche nach Bobs Beinen machen. Dazu hat unser Zauberer eine schnelle. verrückte Abenteuerwelt erschaffen.

Wir wünschen einen schönen Tag!







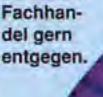


PRIME MOVER

Motorrad-Spezialist gesucht. Sollte fünf verschiedene Zweiräder beherrschen. weltweit einsatzbereit sein, um schwierigste Strecken zu befahren. Wir erwarten unbedingten Willen zum Sieg, ausgeprägtes fahrerisches Können unter den verschiedensten Bedingungen und starke Nerven in jeder Schräglage.

Fähigkeiten und Kenntnisse sind im Simulator PRIME MOVER unter Beweis zu stellen. Talentierte Anfänger im internationalen Rennzirkus werden von uns aufgebaut. Bewerbungen

nimmt der Fachhandel gern



Available now for your Amiga

Was würdet Ihr lieber machen: Geburtstag feiern oder Charts auszählen? Feiern? Verständlich, mir geht's genauso. Bloß habt Ihr heute nicht Geburtstag, sondern der Joker - und trotzdem durfte ich die Charts auszählen!

Wahrend ich also schafte und der Rest der Redaktion feiert, dürften bei Software 2000 die Sektkorken knullen: Nicht aur, daß ihr "Eishockey Manager" nun mit deutlichem Abstand an der Spitze der Top Twenty liegt, bei den erfolgreichsten Top Twenty-Games des letzten Jahres ("Die großen 10") stellt neuerdings ihr "Bundi" den Spitzenreiter! Fast ebenso erstuonlich, daß sich an Leisuresofts Verkaufsfront satte 11 Games vom letzten Monat in die aktuelle Liste hindberretten konnten.

Staumen konnte man auch über die Spielesammlung unserer französischen Nachbarn in den "Special Charts", während ein Blick auf die persönlichen Software-Feinde unserer beiden neuen Verlagsgrazien eher ernüchternde Wirkung haben may - was da so ans Tageslicht schleimt, ist wahrlich geeignet, den Sekt sauer werden zu lassent Und damit Ihr schon mal wißt, wer im Dezember den Soft-Mill auf diese Seiten kippt, sei hiermit Verraten, daß sich im Advent das Verwalinnesmidel Christine and Karl-Assistent Ulli als Umheftverschmutzer betätigen. Gut zu wissen, daß wir dann auch Brfreulicheres prasentieren werden, etwa eine Zusammensiellung der besten erhältlichen Games von kleineren englischsprachigen Herstellern. Noch besser (und noch erfreulicher), daß jetzt und hier wieder drei geniale Programme verlost werden, pain-

1 x Whale's Voyage für A1200 1 x Eye of the Beholder 2 1 x Utopia Data Disk

Dafür wollen wir aber was sehen, also Hosen rumer! Nehmt das bloß nicht zu wördlich, denn die Hosen sollt Ihr nur herunterlassen, was Eure aktuellen Lieblingspames betrifft. Tellt sie uns auf einem Kärtchen mit und schreibt ruhig auch nazu, welche Siegesprämie Ihr gerne hättet, falls wir ausgerechnet Eure Postkarte aus allen Einsendungen fischen sollten. Beim Stichwort. "Siegesprämie" wate übrigens ein herzhafter Tusch für

Hans Diewate aus Vilshofen füllig, handelt es sich beim Reisewal doch um eine edle Spende des besagten Herrn. Also Hänst: Tatatatamana!!!

Nun fehlt zwar mit unserer Adresse noch das Adlerwichtigste, aber wann ich schon nicht feiern dart, warum sollt ihr dann gewinnen? Weil ihr mehr seid? Weil letztlich ihr meinen behensunterhalt hezählt?? Weil sonst Brork die Kenle schwingt??? Schun gut, hier kommi sie:

> Joker Verlag "Up & Down" Bretonischer Ring 2 85630 Grasbrunn





PERMITTED TOP

ī.	CRUISE FOR A CORPSE (Delphine)	90%
2.	FLASHBACK (Delphine)	86%
3.	B.A.T. 2 (UBI Soft)	85%
4.	ANOTHER WORLD (Delphine)	81%
5.	TRANSARCTICA (Silmarils)	77%
6.	GOBLIINS 2 (Coktel Vision)	72%
7.	ISHAR 2 (Silmarils)	72%
8.	NICKY 2 (Microids)	68%
9.	WEEN (Coktel Vision)	68%
10.	NICKY BOOM (Microids)	64%

DIE GROSSEN L O



ı.	(2)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	37
2.	(1)	MONKEY ISLAND II	35
3.	(3)	INDIANA JONES IV	29
4.	(6)	WING COMMANDER	10
5.	(5)	PINBALL DREAMS	9
6.	(9)	EISHOCKEY MANAGER	9
7.	(4)	MONKEY ISLAND	6
8.	(7)	MAD TV	- 5
9.	(8)	LOTUS III	- 4
10.	(-)	POPULOUS II	2

TOP SELLER DES JAHRES



1.(6)	WING COMMANDER
2.(2)	HISTORYLINE
3.(3)	PINBALL FANTASIES
	INDIANA JONES IV
	LEMMINGS 2
6.(1)	DER PATRIZIER
7.(8)	EISHOCKEY MANAGER
8. (-)	SENSIBLE SOCCER 92/93
9. (-)	STREET FIGHTER 2

PERSONAL HIT SHIT

Dorli

- 1. DIGITAL DUNGEON
- 2. JUNGLE BOY
- 3. SHUTTLE
- 4. AIR WARRIOR
- 5. BRAVO ROMEO DELTA





Waltraud

- 1. OMAR SHARIF'S BRIDGE
- 2. FLY HARDER
- 3. DICK TRACY
- 4. TEN-GAI
- 5. SHUTTLE





TOP TWENTY



- 1. (5) EISHOCKEY MANAGER
- 2. (1) INDIANA JONES IV
- 3. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
- 4. (17) CHAOS ENGINE
- 5. (2) WING COMMANDER
- 6. (4) MONKEY ISLAND II
- 7. (11) CIVILIZATION
- 8. (9) PINBALL FANTASIES
- 9. (10) LIONHEART
- 10. (6) MAD TV
- 11. (-) FLASHBACK
- 12. (7) SENSIBLE SOCCER
- 13. (14) LEMMINGS 2
- 14. (16) LOTUS III
- 15. (20) GOAL!
- 16. (13) DESERT STRIKE
- 17. (8) HISTORYLINE
- 18. (12) STREET FIGHTER 2
- 19. (-) SYNDICATE
- 20. (-) WHALE'S VOYAGE

TOP SELLER



- 1. (3) SYNDICATE
- 2. (-) YO! JOE!
- 3. (1) WING COMMANDER
- 4. (4) GOAL!
- 5. (6) FLASHBACK
- 6. (2) DUNE 2
- 7. (8) GUNSHIP 2000
- 8. (15) STREET FIGHTER 2
- 9. (-) GLOBAL GLADIATORS
- 10. (-) WOODY'S WORLD
- 11. (14) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
- 12. (9) EISHOCKEY MANAGER
- 13. (-) NAPOLEONICS
- 14. (-) F17 CHALLENGE
- 15. (-) ALIEN BREED SPECIAL
- 16. (-) LEMMINGS 2
- 17. (-) NIPPON SAFES INC.
- 18. (-) HISTORYLINE & CD
- 19. (7) ISHAR 2
- 20. (16) BATTLE ISLE DATA 2



Wie schon vor längerer Zeit angedroht, plaudert unser Szene-Maulwurf Dr. Freak heute ein paar zusätzliche Infos über das neue Softwaregesetz, die Konsolenszene und weitere Insidernews von allgemeinem Interesse aus!

Daß unser Urheberrecht seit einigen Monaten auch Computerprogramme in seinen Schutzbereich aufgenommen hat. wißt Ihr bereits. Aber was heißt das für den Privatmann? Es bedeutet vor allem. daß ihm das Anlegen einer Sicherungskopie nun erst mal grundsätzlich verboten ist! Freilich kennt diese herbe Regel ihre Ausnahmen, die erste wäre: Der Hersteller erlaubt es. Ausnahme zwei: Der Hersteller ist zwar bockig, aber "die Erstellung einer Sicherungskopie ist für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich", wie es Paragraph 69 d Absatz II des neugefaßten Gesetzes so unnachahmlich formuliert. Doch was hier auf den ersten Blick so eindeutig erscheint, ist auf den zweiten ganz schön zweideutig...

Bei der Auslegung dieser Bestimmung muß man nämlich zwei Erfahrungstatsachen ins Kalkül ziehen: Der Gesetzgeber nimmt es immer ziemlich genau mit dem, was er sagt bzw. schreibt - und er hat nicht die geringste Ahnung von der seltsamen Welt der Bits & Bytes. Demnach dürfte man wirklich nur eine Sicherungskopie machen, die unbedingt erforderlich ist. Soweit zur Genauigkeit. in puncto Praxisnähe tauchen spätestens dann Probleme auf, wenn Festplattenbesitzer ein Backup machen wollen - und damit die Programme auf ihrer Harddisk ja bereits zum zweitenmal siehern. Keine Ahnung, wie engstirnig oder großzügig die Gerichte diese Vorschrift zukünftig interpretieren werden, man kann nur hoffen, daß sie eine vernünftige Lösung finden. Am Alpenrand sei vermerkt, daß seit März dieses Jahres in Osterreich eine ganz ähnliche Rechtslage herrscht, die güldenen Zeiten für Raubkopierer sind inzwischen also auch bei unseren Nachbarn Vergangenheit.

Von der Theorie zu zwei Fällen aus der (internationalen) Praxis: Ein Gericht in Melbourne verurteilte den 23jährigen Australier, der im Februar 1990 den NASA-Rechner einen Tag lang lahmgelegt hatte, zu 300 Stunden gemeinnütziger Arbeit, die für sechs Monate zur Bewährung ausgesetzt wurden. Auch in England stand ein 19jähriger Hacker vor Gericht, der u.a. in die Computeranlage des Weißen Hauses, der Financial Times-Redaktion und last not least des Zoos in Tokio eingedrungen war. Zur allgemeinen Überraschung endete das zweiwöchige Verfahren mit einem Freispruch, weil der junge Mann keinerlei (menschliche) Freunde habe und von einer geradezu "pathologischen Besessenheit" gegenüber Computern befallen sei. Und nach Ansicht der englischen Richter ist so was der Abhängigkeit von Heroin gleichzusetzen...

Nun zu etwas völlig anderem: Die Konsolen-Piraten werden immer professioneller und statten ihre Cracks jetzt oft auch mit Trainern aus; per Cross-Assembler werden sogar auf dem PC erstellte Intros eingebaut. Ja, es gibt schon Boards, die garantieren, wirklich jedes neue Super Nintendo-Modul zu bekommen - der seit "Super Mario All Stars" eingebaute Kopierschutz stellt dabei scheinbar kein großes Hindernis dar. Dadurch sind auch die Verkaufszahlen jener Hardware-Module sprunghaft angestiegen, die man zum Abspielen der (auf Disk vorliegenden) Raubkopien benötigt. Interessanterweise finden diese

Geräte vor allem in Deutschland reißenden Absatz – allerdings fast nur unter dem Ladentisch, weil keiner so genau weiß, ob die Dinger jetzt (noch) legal sind oder nicht. In Amerika ist die Rechtslage ebenfalls reichlich unklar, aber "sicherheitshalber" hat das FBI dort schon mal (angeblich auf das Betreiben von Sega und Nintendo hin) die Lagerbestände der Vertreiber beschlagnahmt.

In der Abteilung Absonderliches & Rätselhaftes stoßen wir auf das Raubkopieren von Büchern, das in digitaler Form anscheinend langsam wieder gopulär wird: Sowohl den medizinischen Aufklärungsreport "Bittere Pillen" als auch die "Hitchhiker"-Trilogie von Douglas Adams gibt's inzwischen illegal auf Disk. Schließlich und endlich sollt Ihr noch die neueste Heldentat unserer gefiebten "Tanja" erfahren, die mit ihren sattsam bekannten Serienbriefen seit Jahr und Tag die Leute traktiert. Auch unseren Leser Oliver C. hat sie kürzlich in kaum verhüllter Form zum Austausch von Raubkopien aufgefordert - die Adresse hat sie aus einer Kleinanzeige. in der er seinen Amiga zum Verkauf anbot! Fehlt nur noch, daß sich der Lockspitzel demnächst auch auf die Todesanzeigen stürzt...

Befürchtet voller Grauen Euer



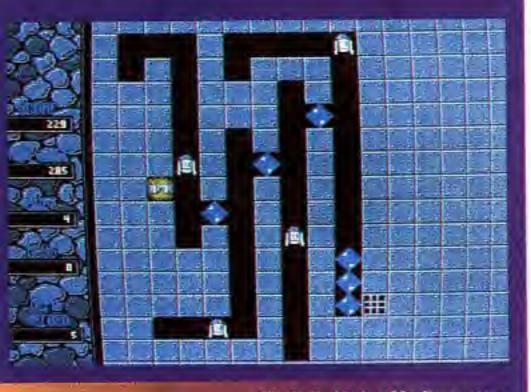
EIN STRATEGISCHER MEILENSTEIN BOLLT AUF EUCH ZU!



JETT NEU AM KIOSK!



Für Sternenflieger: Captain Starfleet



Für Kellerkinder: Mr. Brownstone



Für Umweltschützer: Grau oder Grün 2.0

Treue Leser kennen Udo Drükes bildhübsche Beiträge zur Joker Galerie – jetzt sollt Ihr den vielseitigen Mann von einer weiteren Seite kennenlernen: Seine eigenhändig erstellte Nordlicht-Serie hat nämlich nicht nur dem Auge viel zu bieten!

Die Disk mit der Aufschrift Spiele 10-8 hält schon mal ein feines Betätigungsfeld für Fans komplexer Weltraum-Strategicals bereit: Bei Captain Starfleet harren (fast) unendliche Weiten der Erforschung, die Sternenkarte umfaßt immerhin mehrere hundert Planeten. Auch wenn die meisten davon unbewohnt sind, bleibt doch einiges zu tun; man trifft auf Menschen-Kolonien, fiese Aliens oder gefährliche Meteoritenstürme, bei denen man in einer Actionsequenz sein Können als Raumpilot unter Beweis stellen kann. An Abwechslung mangelt es also nicht, und die Präsentation mit 3D-Sternenflügen, netten Zwischengrafiken, hörenswerter Musikbegleitung und gelungener Maussteuerung ist ohnehin vom Feinsten. Traumschiff Entenmais in der PD-Fassung sozusagen...

Ein paar Nummern weiter, auf der Spiele 11-3, werden dann die Grübel-Aktionisten mit einem "Boulder Dash"-Klon feinster Kajute bedient, Anders als beim Original steuert man hier keinen Bergarbeiter, sondern eine Art Maulwurf durch unterirdische Gänge, sonst blieb alles beim alten: Man sammelt Türschlüssel auf, geht feindlichen Biestern aus dem Weg oder tüftelt solange an Schaltern und Toren herum, bis der Weg zum Ausgang endlich frei ist. Es fehlen weder Sammel-Diamanten noch launige Knobeleien unter Zeitdruck, und so spielt sich Mr. Brownstone alles in allem recht spaßig. Das Gameplay ist halt einfach zeitlos gut, zumal die Programmierer Schwierigkeitsgrad und Steuerung fein hinbekommen haben. Okay, die Grafik ist herzlich farblos, und Sound-FX sind Mangelware, doch dafür läßt sich das Game auf die Festplatte nageln, und ein Paßwortsystem sorgt für Wühl-Erfolge – warum also nicht mal reinbuddeln?

Dem Erhalt der Natur ist die Spiele 11-5 gewidmet, weshalb der Spieler in Grau oder Grün 2.0 sein Bildschirm-Ego per Maus-/Iconsteuerung durch die aus der Vogelperspektive gezeigte Landschaft steuert, um Marienkäfer zu retten, Müll in Sammelcontainer zu werfen, Windräder in Betrieb zu setzen und dergleichen gute Werke mehr zu tun. Dabei sollte er dreckigen Autobahnen und strahlenden Atomkraftwerken tunlichst nicht zu nahe kommen, andernfalls droht (fast wie im richtigen Leben,...) Verlust von Lebensenergie, All das vermag aufgrund der großen und bei jedem Spielstart neu gestalteten Welt recht lange zu unterhalten, auch herrscht kein Mangel an Optionen: Man darf sein wahlweise weibliches oder männliches Sprite taufen, sich für eines von zwei Musikstücken entscheiden, die Highscoretabelle speichern und vieles mehr. Daneben gibt's noch eine tolle Optik sowie eine tadellose Steuerung, so daß sich die paar Shareware-Märker durchaus bezahlt machen.

Weniger friedliebend geht's auf der Spiele 11-6 zu, schließlich

ist bei Blaster hektische Weltraum-Action à la "Galaxians" angesagt. Wie anno dunnemals steuert man seinen Raumer am unteren Bildrand entlang, während von oben, von den Seiten und manchmal auch von unten Dutzende von Gegnern anstürmen. Dabei beeindrucken manche der Vorbeiflieger durch imposante Größe, andere lassen ganze Batterien von Projektilen auf den Spieler los. Der jedoch ist den Attacken nicht ganz hilflos ausgeliefert: Die Standardwumme läßt sich durch Extra-Icons zur schlagkräftigen Autofeuer-Megawaffe ausbauen, und der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen variierbar. Als Zugabe wurde noch ein kleiner Tetris-Klon eingebaut, ansonsten darf man sich auf nicht eben bunte, dafür aber pfeilschnelle Grafik sowie "bombige" Sound-FX freuen. Also genau das richtige, um sich mal ein bißchen abzureagieren.

Wieder zwei Nummern später, auf der Spiele 11-8, wird ebenfalls munter gehallert; bei Zerberk kommen die Fans des Uralt-Spielautomaten "Berzerk" auf ihre Kosten nomo est omo, wie Tante Klementine immer sagt. In dieser nahezu originalgetreuen Umsetzung steuem bis zu vier Spieler ihren Kämpfer abwechselnd durch ein Labyrinth voller Robbis, die es durch gezielten Beschuß zu erledigen gilt. Zu Beginn geben die Blechkumpels noch gute, weil kaum bewegte Ziele ab, aber in späteren Abschnitten wird's haarig: Da sind die Wände bei Berührung tödlich, und wahre Robot-Horden fallen gleichzeitig über den Helden her; nur gut, daß immer wieder Fragezeichen bereitliegen, die bei Anschuß alle Gegner vom Screen fegen. Wie gesagt, die Grafik sieht höchst "original" aus, und Sound gibt's kaum, aber für ein paar gepflegte

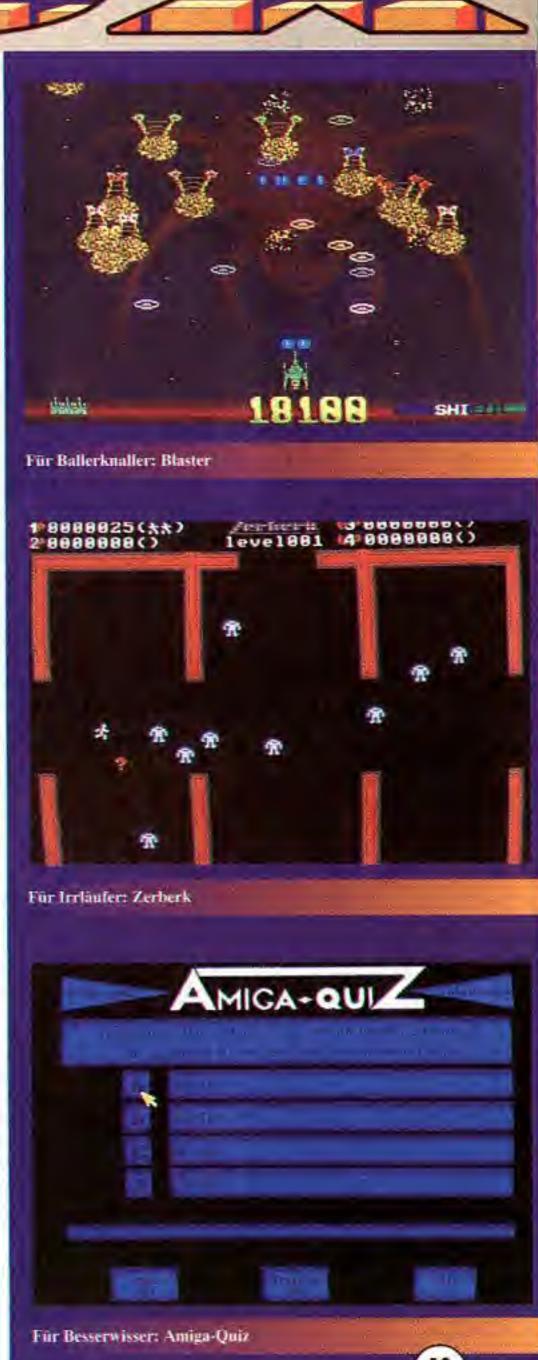
Ballerrunden ist das Teil allemal gut.

Unser heutiges Schlußlicht im Nordlicht stellt die Folge Spiele 12-3, wo versierte Zocker ihr Wissen unter Beweis stellen dürfen - genau, Amiga-Quiz ist eine Art "Trivial Pursuit" rund um Amiga-Games! Spieltechnisch geht das so vor sich: Der Rechner stellt Fragen wie z.B. "Wie viele Disketten hat das Game XY?" und gibt zugleich vier mögliche Antworten vor, von denen eine per Mausklick ausgewählt wird. War's die falsche, macht sich das Programm durch akustische Signale wie Klospülung oder fieses Gekicher bemerkbar, während sich andernfalls aus dem zunächst schwarzen Hintergrund allmählich ein Digi-Bild schält. Der Fragenkatalog ist umfangreich genug für einige Stunden Solo-Spaß, ein Mehr-Spieler-Modus fehlt leider. Das ist schade, denn vor befreundeten Mitwissern hätte man mit seinen Fachkenntnissen halt viel besser angeben können...

So, bei dieser Auswahl war wirklich für jeden Geschmack etwas dabei, stimmt's? Und damit auch jeder Geldbeutel mithalten kann, will das Nordlicht-Team nur drei Märker pro Disk haben, dazu kommen noch Versandkosten in Höhe von vier Mark, Übrigens laufen die Programme auf praktisch allen Amigas, lediglich "Captain Starfleet" stellt sich am A600 bzw. A1200/4000 etwas zickig an, wogegen sich "Mr. Brownstone" gerade auf schnellen Rechnern nahezu unspielbar flott durchs Erdreich wühlt. (rl)

BEZUG:

Gaby & Udo Drüke Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/167222



WAUFEN 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL PORDERS NATIT DES MENES SUPER KATALOG AN

IN JEDEM LADEN STEMEN COMPUTER DIE DIR SICHER SCHWELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM YORKESTELLEN, DAME HAST DU'S SCHMELLER ALS DIE MEISTEM.

HAST DU PROBLEME? RUF SOFOR UNSERE HOTLINE AN 0221 446981

ROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND

VERSANDKOSTEN BIS 200 DM VK: 9DM AB 200 DM VK: FREI UPS VK: +6 DM EILPOST VK: +8DM **VORKASSE VK: 4DM** AUSLAND VK: 15 DM

AMIGA 500-3000 Airbucia 12 di

79.90

64,90

64.90

54.90

49,90

54.90

74.90

54.90

69.90

54.90

54.90

54.90

79.90

69.90

54,90

89,90

74.90

59,90

79,50

79.90

84.50

54.90

79.90

64.90

69.90

69.50

64,90

54.90

64.90

64.90

79.90

94.90

69,90

69.90

79.90

79.90

69.50

68.90

79.90

59.90

59.90

79.90

54.90

(EE)-000

54,90

79.90

79.90 79.90

54.90

89,90

94.90 69.90

79.90

79.90

66.90

64.90

68.90

89.90

66,90

Airforce Communde Alfred Chicken Alien 3 Alien Breed 2 Anstons di Apkalypee* Banvera "

Body Blows Galactic Burntime di Combat Air Patrol Стеерега " Darkmere "/

Donk * Elyskam of Football Manager 3 Carried Charlistons * Intirick ""

Isher 2 dt Jurasaic Park ** Matthèus Fulibeli " Mortal Kombat " Overditive Penth.Hot N.Dekos Prime Mover

Ragnerok **/* Skm Life dt Soccier Kird ** Space Crusade 21 Space Hulk St. Thomas "/" Super Hero ** Trois 2" Tomado *

Turrican 5 "/ Uridium 2 " War in the Gulf di Zmi 2 ** 1200er Airbucks 12 dt Alien Broad 2 1

Anstoß di Burntime dt Civilisation di Inher 2 ct Jurassic Park Sim Life di Soccer Kid * Star Trak * Syndicate dt * Transarctica ct. Twilight 2000 * Wing Commander*

Wizardry 7 * Whales Voyage di

Zool 2 "/" ERWUNSCHT

54.90 HANDLERANFGAGEN

PETZT NEU: MACINTOSH

SOEODT. NACHFR KGEN

JETZT MEU: CLUEBOOKS SOEORT.NACHFRAGEN

"Verentinelgong, " d. Anielung, Bichernoitevery. 2.56, IRRTUNER-PREISANDERUNGEN GLEIDEN UNG FÖRMEHALTEN !

GOTTESWEG 159 50939 KOLH 0221 425566

MATTHLASSTR.24 50676 KOLN 0221 239526

MUNSTERSTR. 11 53111 BONN 0228 659726

PEMPELFORTER 47 40211 D'DORF 0211 364445

FAHRGASSE 87 603TI FFURT 069 280170

BLONDEL STR. 10 52062 AACHEN 0241 406912

KAISERSTR. 54 53721 SIEGBURG 02241 68045

BALD AUCH IN: ESSEN

BALD AUCH IN:

VERSANDARSCHRIFT: DURBIER STR: 394 50935 KÖLN TEL:0221/4301047 FAX:0221/4302157 BTX: JOYSOFT#

29.90

29.90

24.90

24.90

39.90

29.90

19.90

29.90

39.90

24.90

29.90

29.90

39.90

29.90

19.00

34.90

14.90

39.90

29.00

19.90

39.90

24.90

44,90

29.90

24.90

44 90

34.90

29.90

29.90

39.90

19.90

39.90

34.90

19.90

40 Sport Orlving " Abendoned Places 2 Addisms Femily * Amnios(Paygnosis) Aquetic Germes Bane of Cosmic F. ct. Battlechess 2 ** Bonanza Bros. " Carl Lewis Challenge Centerbese di Chaos Engine " Chaos Striges Back Chips Challenge " Chuck Rock 2 Claco Heet **Curse of Entchantis** Deja Vu 2 Denaris "(Katakis) Dynablaster Euro Soccer "

Eye of Beholder 1 dt F-16 Feicon ** F-16 Mission 1 ** Fate Gates of Day First Semural " Hard Nova " Harpoon 1.21 Hook.

Humans St.Alone

Humans

invest di

inher "

8.

sher 1200er di 34.90 24.90

29.90

29,90

39.90

44,90

39.90

39,90

44,90

10.00

29.90

29.90

44.90

29,90

29.90

29.90

39,90

29.90

39,90

39,90

36 00

19:90

29.90

39.90

19,90

29,90

38.90

24.90

29.90

19.90

29,90

19.90

29.90

29.90

29.90

29.90

Inck Nildaus Golf Jack N.Golf+Course Knightmare Knight of the Sky " Legand of Fairghall di Legend o.Kyrandia di Lethal Wespon 3 " Loom di Lords of Doom dt Lord of the Rings of Lotus 3 " Mad TV th.* Mex Compilation MC Donald Land " Accetraveller 1 ch Megatraveller 2 dl Megalorina Microprose Golf * Michwinter 2 Might & Magic 5 " Nigel Mansell " Nigel Mansell "1200cr Pool ** Premiere Manager Prince of Pensis 1 Protekt X PI-Type Raving Med " Flings of Mediasa 1 of Robacop 3 ** Robosport

44.90 29.90 29.90 39.90 19.90 Spirit of Adventure di Starttyte E.Socoar di 19.90 39.90 Steel Empire 29.90 Super Heroes Comp." 29.90 24.90 Super Space Invedo Super Tetris 29.90 Team Yanisse 29,90 The Adventure Comp." 20.00 29.90 Transworld dt 19.90 Treasures o.t.Sevage 29.00

TV Sports Boxing

TV Sport Footbal

Virgin Compile

Vroom + Data *

Waxworlds di

Ulpois

Vinion di

Withda = 29.90 24.90 39.90 " deutsche Anleitung dt. komplett Deutsch alle Angabien ohne Gewilly Abonbe solenge Vormt reicht T-Shirts ab 29.90 Lemmings 1

Lemmings 2

39.90

29,90

39.90

49.90

29.90

29.90

39,90

24.90

Daysant q

BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab.....

1. Kostenioser Software Katalog Über 1000 SUPER Titel mit und

3. 5. 6. 7.

○ Tellileforung ○ Elipost, in 24 Std. lunben und geniessen Keisse Versaudkosten ab eineem Rochnungsbetrag von 200 DM Hall frant Fager 1 Dan rd und de Homar 000 NEXT 107-15 an

NAME STRASSE PLZ.ORT TELEFON



Wenn zwei Flughunde miteinander kämpfen, ist das noch lange kein "Dogfight" – schon weil die ungewöhnliche Fledermausart immer seltener wird, während wir von dem ungewöhnlichen MicroProse-Flugi genügend Exemplare haben, um sie unter Euch zu verlosen!

Aber es gibt noch andere Unterschiede, denn wer interessiert sich schon ernsthaft für die Duelle artengeschützter Flattermänner? Höchstens Batman, aber der läuft ja auch in Strumpfhosen herum. Duellfreudige Amiga-Piloten hingegen tragen nur selten derartige Beinkleider, interessieren sich aber garantiert für die feine PC-Konvertierung des jüngsten Streichs der amerikanischen Simulationsprofis, stimmt's? Zumal bei dieser Flugsimulation der etwas anderen Art spannende Luftkämpfe gegen bis zu fünf Computergegner, sechs Szenarien und ein rundes Dutzend verschiedener Fluggeräte warten! Wer daran zweifelt, soll doch bitte den Test in dieser Ausgabe nachlesen, für die Kurzentschlossenen und Gläubigen unter Euch haben wir dafür nun eine wahnsinnig spannende

WE LAUTET DER WIRMLICHE NAME DES Motor Borons ?

Wer weiß, wie der adelige Flughund aus dem Ersten Weltkrieg hieß, notiert die Antwort bitte umgehend auf ein Postkärtchen, das bis zum 15.11.1993 (Einsendeschluß!) in unseren Redaktionshangar eintrudeln muß. Start-, Flug-, Lande- und ein generelles Teilnahmeverbot haben lediglich der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von MicroProse und die des Joker Verlags. Der Rest der Menschheit darf sich dagegen mit etwas Glück schon bald über seinen ganz persönlichen Dogfight freuen, wobei der erste Pilot sogar ein vom Entwicklerteam signiertes Exemplar bekommt! In diesem Sinne wünschen wir Euch allzeit guten Flug...

JOKER VERLAG "HIMMELSSTÜRMER-WETTBEWERB" BRETONISCHER RING 2 D-85630 GRASBRUNN





an

L Prefs
EIN HANDSIGNIERTES "DOGFIGHT"

2-80. Prefs
JE EINMAL "DOGFIGHT"



Start Frei ... Action * Spannung * Abenteuer

Für alle AMIGA freaks -Computerspiele vom feinsten! Unsere Preise sind nicht gnadenlos, sondern für den Spiele Fan, der nicht viel Geld ausgeben möchte.

Name	Bestell-No	Preis	N
☐ Virtual Worlds	48301	19,95	1
TV Sports	and the	4142	-
Football	48302	19,95	1
Robozone	48303	19,95	4
Galaxy Force	48304	19,95	2
Encounter	48305	19,95	1
☐ Onslaught	48306	19,95	1
Daglish Soccer	The same	12201	K
Manager	48307	19,95	
☐ Continental	-	10.00	N.
☐ Circus	48308	19,95	100
U Zyconix	48309	19,95	膽
☐ Deuteros	48310	19,95	10
Gemini Wing	48311	19,95	7
Suspicious	14646	10.00	TAIL
Cargo	48312	19,95	1
J Bush Buck	48313	19,95	1 3
☐ Interphase	48314	19,95	110
☐ Megaphoenix	48315	19,95	10
Battletech 1	48316	19,95	11
☐ R-Type 2	AB316	19,95	10
☐ Macdonaldland		19,95	13
Q G-Loc	48320	19,95	1
☐ Foundations		10222	13
Waste	48321	19,95	1
Oriental Games		19,95	3
Targhan	48323	19,95	1 -5
Cybercan 3	48324	19,95	1 3
Cisco Heat	48325	19,95	1
Windsurf Willy		19,95	1
Hyperdome	48327	19,95	и.
Triple Action	wast)	-	
Volume 1	48328	39,95	1
Triple Action		44.53	1
Volume 2	48329	39,95	n
Triple Action	100	10000	13
Volume 3	48330	39,95	
Triple Action	V west	Nus	
Volume 4	48331	39,95	н
☐ Triple Action	2000	20.00	u
Volume 5	48332	39,95	-1
☐ Thunderhawk	A THEOD	70.00	Ш
_AH 73 M	48333	39,95	1
Wolfchild-	48334	39,95	1
Space Quest 4		39,95	1
☐ Stellar 7	48336	39,95	-
Putty	48337	39,95	1
☐ Jaguar XJ2200	48338	39,95	-
1 Premier	Jane	1200	1
Manager	48339	39,95	4
Lure of the	· Vacable	7 100 40	
Temptress	48340	39,95	1

Name	Bestell-N	r. Preis
☐ Reach for		
the Skies	48341	39,95
☐ Soccermania	48342	39,95
☐ The Kristal	48343	39,95
☐ Falcon Classic		-
Collection	48344	39,95
Heart of China	48345	39,95
Boxing	48346	39,95
40 Sports	1	100
The state of the s	48347	39,95
Ultima 5	48348	39,95
Vroom + Vroom	La Part	
Data Disk	48349	39,95
Hell Raiser	48350	29,95
☐ Fantesy		
Bonus Pack	48351	29,95
Grand Prix		
Master	48352	29,95
Football		
Manager 1	48353	9,95
5th Gear	48354	9,95
Phantasm	48355	9,95
	48356	9,95
Turbo Trax	4B357	9,95
	48358	9.95
	48359	9,95
	48360	9,95
	☐ Reach for the Skies ☐ Soccermania ☐ The Kristal ☐ Falcon Classic Collection ☐ Heart of China ☐ 4D Sports ☐ Boxing ☐ 4D Sports ☐ Ultima 5 ☐ Vroom + Vroom ☐ Data Disk ☐ Hell Raiser ☐ Fantesy ☐ Bonus Pack ☐ Grand Prix ☐ Manager 1 ☐ 5th Gear ☐ Phentasm ☐ Battle Bound	☐ Reach for the Skies 48341 ☐ Soccermenia 48342 ☐ The Kristal 48343 ☐ Falcon Classic Collection 48344 ☐ Heart of China 48345 ☐ 40 Sports ☐ Boxing 48346 ☐ 40 Sports ☐ Ultima 5 48348 ☐ Vroom + Vroom ☐ Data Disk 48349 ☐ Hell Raiser 48350 ☐ Fantesy ☐ Bonus Pack 48351 ☐ Grand Prix ☐ Manager 1 48353 ☐ 5th Gear 48354 ☐ Phentasm 48355 ☐ Battle Bound 48356 ☐ Turbo Trax 48357 ☐ Chicago 90 48356 ☐ Flight Path 737 48359

Ich zahle: per Scheck zzgl. DM 7,-

per Nachnahme zzgi. DM 12,-

Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,-

Bestellungen an: **ERDEM Development** -Postfach 10 05 18 -80079 München Telefon 089/ 427 10 39 FAX 089/ 42 36 08

Die M-Tec Turbosysteme A500:

Test Kickstort: 1-

Test Amiga Magazin 2

199,--M-Tec 68020 ohne Ram: 299,--M-Tec 68020 mit 1MB:

499, --/28, --mtl.* M-Tec 68020 mit 4MB: M-Tec 68030, MMU, 1MB: 499,--/28,--mtl.*

M-Tec 68030, MMU, 4MB: 699,--/30,--mtl.*

Achtung! Alle M-Tec A1200/4MB Speichererweiterungen sind jetzt serienmüllig mit Coprozessor musgerüstet

Neuheltt M-Tec A1200

Speichererweiterung mit 32Bit FostRom,

Coprozessor-Option bis 50 MHz.

Echtzelt-Uhr,

100% Leistungssteigerung

möglich !

169,--M-Tec A1200 ohne Rom: M-Tec A1200/4MB Ram: Tagespreise

M-Tec A1200/1MB: 199,-M-Tec A1200/8MB: Tagespreise

Coprozessor ab:

Ab August: M-Tec A1200 Turbosystemel

A600/1200 Festplatten mit Software und Kabel bitte erfragen Sie unsere aktuellen Tagespreise!



Viel Speicher für den Amiga, z.B.

69,--M-Tec A500, 512k m. Uhr: 199 .--M-Tec A500, 2.0 MB m. Uhr:

M-Tec A600, 1.0 MB m. Uhr: M-Tec A500+, TMB:

4MB Modul A4000:

Superaktuelli

M-Tec AT-Bus Controller A500 intern:

M-Tec AT-Bus Controller A500 extern mit Gehäuse, Ram-Option bis 8 MB mit Kickstortumschafter:

M-Tec Festplattensysteme

von 40-340 MB (mit Controller):

M-Tec AT500 extern, 120 MB: 599,-/29,-mtl.

210 MB: 699,--/30,--mtl." M-Tec AT500 Intern,

40 MB: 399,-

* Beochten Sie unsere zeitgemößen

Finanzierungsangebotel

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Bestellen Sie jetzt, oder fordern Sie weitere Infos on!

Bestell-Telefon: 0 20 41 / 2 04 24



Udo Neuroth Hardware Design

Amiga Hardware made in Germany. Essener Str.4, 46 236 Bottrop, Tel: 0 20 41/2 04 24

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat!

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Endlich auch in Deutschland. aus Deutschland und für Deutschland:

Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen. das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist insider das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen. Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), fordern Sie Unterlagen sowie gegen Gewerbenachweis - Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag

Bretonischer Ring 2 85630 Grasbrunn

Gegen Gewerbenachweis 3 Ausgaben gratis!

Nur im ABO erhältlich!

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja. ich möchte insider abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber:

Straße / Hausnummer

Name / Vorname

Konto-Nr.:

PLZ / Wohnort

Geldinstitut:

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,

85630 Grastrum widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrschts durch meine zweite Unterschrift:

Bankleitzahl:

per Vorauskasse: Scheck oder Bargeld liegt beit

0

Datum / 2. Unterschrift

nach Rechnungserhalt durch: Uberwelsung auf Postgirokonto: Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80



uhmeshalle

Up & Down

Fleißig, wie Ihr seid, habt Ihr uns haufenweise Kärtchen mit Euren Lieblingsgames geschickt, und fleißig, wie selbst wir mitunter sind, haben wir fast sofort drei Spiele verlost. Morph bekommt Andreas Frohna, Bad Elster

War in the Gulf geht an Markus Jakob, Schaafheim

Mit Waxworks gepflegt gruseln wird sich

Arnaud Kolbe, Bornheim

Stromausfall

Spielerisches Neuland mit Atmosfear, dem ersten Video-Brettspiel der Welt, betritt Igor Vucinic, Rinteln Per Spiel des Friedens die böse Welt verbessern darf

Peter Erhardt, Stuttgart

Seitenhiebe

Wahrend Brigitta immer noch sinniert, welche Empfehlung hinsichtlich ihrer Haarfarbe sie denn nun beherzigen sollte, machen wir uns schon mal daran, Daisy einzufärben...pardon, wollten sagen, die Preise zu verteilen. Voilà, die Würfel sind gefallen: Der Cowboybut steht wirklich gut Dirk Messerer, Hannover Mit dem Hämmerchen das Sparschwein zerdeppert

Karsten Mäke, Dessau
Ein Brigitta-Urlaubsfoto
mit persönlicher BrigittaWidmung bekommt
Matthias Jülich, Grevenbroich

Kicker Cup

Die Schlacht wäre geschlagen, gehen wir also über zur Preisverleihung, Mit B-17 Flying Fortress durch die Lüfte schwirrt

Andreas Klawikowski, Duisburg

Im flotten Joker-Shirt ziehen bewundernde Blicke auf sich

Frank Schubert, Bielefeld Marcel Schmutzler, Herdecke

Peter Bulisch, Hohenbrück

Sammeln macht Freude mit dem Joker-Sammelordner, die erfreuten Sammler sind

André Schmiedel, Keltern David Okon, Berlin Sebastian Grupe, Celle

Burntime Wettbewerb

Das Kürzel für das berüchtigte Treibgas lautet FCKW, und genau das wollten wir auf Euren Postkärtchen lesen, Der glückliche Gewinner einer Wochenendreise für zwei Personen zu Max Design in Schladming ist Jürgen Singer, Zirndorf Je ein handsigniertes Exemplar von Burntime bekommen

Ingo Traber, Emmingen Markus Abascal, Erzhausen

Dennis Erkelenz, Westerland

Tim Franz, Steinhagen Markus Grabiger, Angelburg

Uwe Zarpentin, Wismar René Grams, Gorxheimertal Gunar Herrmann,

Olbernhau Margarete Klaus, Wies-

loch Imma Köster, Zülpich

Jens Kumpfmüller, Dranske Roland May, Uttenreuth Bekir Melikoglu, Heil-

bronn Philipp A. Müller, CH-Zürich

Ines Stern, Rostock
Jan Uhlmann, Norderstedt

Thomas Wudarski, Rostock Jürgen Brei, Rastatt
Daniel de Bruycker,
München
Boris Chieduch, Bramsche
Alexander Eichhammer,
München
Mark Farnady, Stuttgart
Hans Joachim Gabel,
Ober-Flörsheim
Patrick Gade, Langenfeld
Heiko Hölzer, Dorten

Peter Hofmann, Radebeul Ralf Hützen, Düsseldorf Oliver Jobs, Berlin

Oliver Johs, Berlin J. Kloske, Donauwörth

Abo-Lotto

Je ein Amiga-Spiel erhalten als Dankeschön Kd. 4570, Christian Schulz Kd. 9768, Michael Schwarz Kd. 10376, Thomas Zizlsberger

Alsdann, ein dreifach Hoch auf alle Gewinner und viel Spaß mit den Preisen!









Die Haute Cuisine von Gold Disk

PROFESSIONAL PAGE 4.0

Das High-End-DTP-Programm für den AMIGA • Mit sieben Wekter-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Professional Draw • Schniftgröße bis 720 Punkt • unterstutzt die Farbstandards RGB, Euroskala, Pantone • 330 ARexo-Befeitle für intelligent/ Makros, z.B. zum automatischen Gelecomen von ganzen Dokumenten und für Mailmerge-Funktionen - unterstätzt. samtliche Druckertynen, Postscrut und Satzbelichter • Neu, volle Unter-stützung von AA-Chips • Zoom von 10-400% • Umotigt 2 MByte Spei-

PROFESSIONAL DRAW 3.0

Lauf AMIGA-Magazin 10/92 'Das beste Zeichenprogramm für den AMIGA (10,5 von 12 Punkten) • Vektoromentiertes Zeichnen mit bils zur einer Mit-lionen Farben • nist 308 AGexx-Befehlen frei programmiertist • Import von 24 Bit-Raste grafiken • über 1-10 Clip-Arls im Lieferumfang • Top-Zeichenfunktionen, z.B. Metamorphoss, Verzerren und Rundsatz + unlerstützt sumtliche Drockertypen, Posischot und Satzbelicher • benöligt 2 MByle

VIDEO DIRECTOR

das Video-Schinst-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Viceorcorder • Genlock Unterstützung zum Einblenden von Titaln und Grafft • Intuitive Oberfläche • verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombina-tion • mitgelieferte Handward Meuert alle Kameras mit LAND/Control L-Schmitstelle, den Panasonio AG-1960 und den NEC PG-VCR sowie alle Videorecorder direkt an un Zweitelsfällen auch manualter Betrieb migslich

PROFESSIONAL CALC

Tebellenkskulation mit Geschäftsgrafik und integnetter Datenbank -berechnet die zu 65536 Spellen mit (65536 Zellen • Aber 125 statistische trigungmetrische, Imanzmathematische sowie trei definierbare Funktionen 75 ARdax-Befetie, u.a. zum enternen Berechnen - professionelle Charts en 20 oder 30 - Schmitstelle zu Lorus, delase, ProDram und ASSII - umor-stützt sämtliche Druckertypen, Postneript und Satzbeschrag - odnötigt 1 Möyte Speicher

3D-REALTIME

Endlich können Objekts in Erhtesst anlmist und zu beliebig länden Fri verhanden werden. Dabei kann jede Szene im "Sculpt-Ammate-40"-Fo gespeichent werden, DM 79,-Update von der Pewer Disc 15 auf 30-Realtime: DM 49,-

PAGE SETTER III

Das integrierte Lavousprogramm mit Textyrierbeitung, Flechtschreidung und Top-Matprogramm nit 256 Fantium • entgestitte ein AGFI• 120 Cliparts robegriden • Ausgabe ands in Posteoript mit (M.). In

TMBy to Speither





SCHOOL CAD PLUS AMIGAKONTO

Technisches Zeichorn auf dem Der berlekte Finanzmanager für Bechrachreibprüfung und Nach-Amliga mit über 100 Zeichen- jeden Amliga-Fan. schlagewerk für jeden Zweck Amiga mit über 100 Zeichen- jeden Amiga-Fan. und Konstruktionskinktioner.

MENSCH AMIGA Das Omnins) von MSPII Der menschlichs Körper von zußen eind von Jonen mit seinen Guedern, Knochen. Organen und Systemen: Auf Tastenbruck vorbinen Sie sich in den Korper blosin Lint (assen sich fäszi-

DM 109,-

DM 109,-ORBIT AMIGA

Das Original von MSPIT Brochen Sie auf 1 einer Reise durch Voser Sahnerbystem. I Re ungelier ist der Amija Er reminet line latzib erende Euster von Konstallatzien ar

UPDATES

nierende Details zeigen.

Pro Page: 1 x auf 4.0; 298-72 x auf 4.0; 248-72 x auf 4.0; 228-

Pro Drive 1.x aut 3.0. 248.- / 2.x auf 3.0. 196,-Page Setter 1.2 (auch von der Power Disc) auf 3.0; nur 149.-Page Setter: 2.0 auf 3.0; nur DM 109.- (Chymalicsystem einberden gemigt)

. Wit organistan Thundenservice

10 Tage Kauf duf Probe, d.n. bei füchgefüllen u tretem Zustand Geld zuruck: Händlerunferent, er Jeder Besteller wird Mitglied im Gold Disk-Unen Konnda, spezieller Gold Disk-Hödler und Alner P



MANAMANAMANAMA

Lauf der Fachzeitschrift

AMGA-Format

MI SI von Tou möglich sten plus baste DTP-fingrafür sen Amiga

DM 298,-

DM 398.-

Limit AMIGA-Magazin 4/93; Dan Ideale Programm für de Dividuarian Einstey ins

Desirbo Publish

Bittle Coupon ausfüllen und sehden zn: IPV . Icpen & Pretzsch Verlags GmbH. Pretsehaus, Baverstraße 57, 80382 München 2, Tel.: 089/54/36/263 Fax 089/54 38 156. Hotine montags you 16 00-16 00 Utr unter 089/54 38 203.

Hiermit bestelle ich die Produkte-

- ☐ Protessional Page 4 D ☐ Page Setter III
- ☐ Prolessional Draw 3.0 ☐ 3D-Regtime
- ☐ Video Director U School GAD Plus 2.0
- D Professional Calc
- □ Amiga Konta
- ☐ Menich Arrigs ☐ Orbit Artiga
 - Li Easy Spell 1 0.

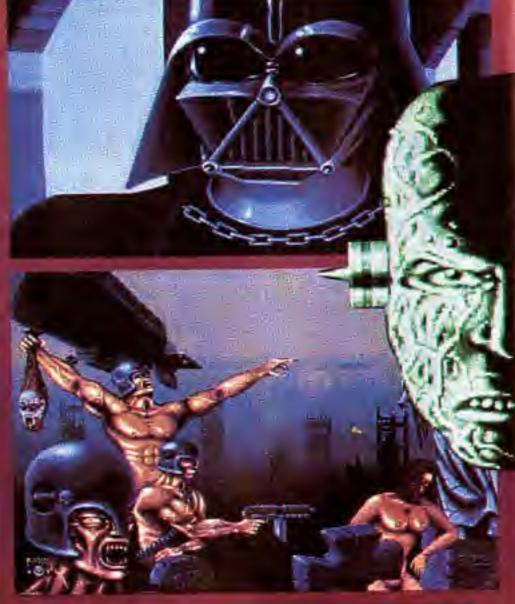
zum Gesamtpreis von DM

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag zuzugl DM 4. Versandkostein habe ich beigehügt. (10 Tage Rückgaberschribei Nichtgelisten, wenn in einwandfreiem Zustand)
- Ditte lefem Sie mir die Ware per Nachmahme rurugi DM 10, - Versandvastan. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)

Alte Bauernregel: Wenn's im Novemher stürmt und schneit, ist der Winter nicht mehr weit. Neue Jokerregel: November hin und Bauern her, von schicken Demos will man immer mehr! Dann kommen wir mal regelrecht zur Sache ...







Tunnel kann man zuseben. wie der Demotitel von einem steht ein Flug über Dot-Landschaften an, und ein verdie Ehre. Als nächstes flitzt

Hämmernder Techno-Sound 3D-Stadt und ist Zeuge, wie ist das hervorstechendste Diamanten effektvolle Schat-Markenzeichen von Pygmy ten auf Vektor-Körper wer-Project, deren Demo von ei- fen; erst danach legt die Muner verchromten Lady einge- sik eine Verschnaufpause ein leitet wird. Nach einem Dot- und läßt den Betrachter gemütlich über einer hell erleuchteten City schweben. Würfel bedrängt wird, dann Zum Schluß bestreuen die Macher noch einen Vektor-Würfel mit Sand und beenden schachtelter Quader gibt sich ihre Show mit einigen Grußund Infoseiten. Doch, war man durch die Straßen einer schon ein Erlebnis!

NEURAL ASSAULT

Bei Rage steht zunächst ein zen Hauptfilm Darth Vader Kinobesuch am Terminkalender, und bereits im Vorfilm geben sich die irrsten Effekte auf dem Bildschirm die elektronische Hand: Unterbrochen von einigen tollen Grafiken zoomen Köpfe heran, 3D-Amigas samt Monitor rauschen über den Screen, und Zahnpasta wirbelt durch die Gegend. Kaum ist der Synthi-Sound etwas sanfter geworden, darf man im kur-

bewundern, der auf einer Raumstation eine Pinkelpause einlegt! Damit schließt das Filmtheater seine Pforten, man bummelt noch durch die Vektor-Stadt und begegnet allerlei interessanten 3D-Objekten. Erst eine Raytracing-Grafik mit der obligaten Scrollbotschaft entläßt den inzwischen abgehobenen Betrachter wieder auf den harten Boden der Realität.

BOUNDLESS VOID

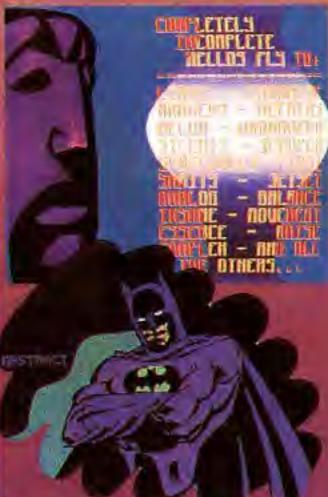
Das Logo von Nemol weist zwar Ähnlichkeiten mit dem einer anderen Gruppe auf, aber den defekten Cyborg sieht man sonst nirgendwo. Beim Titel hat man es spannend gemacht, zieht doch erst mal ein Stern seinen Schweif über den Screen, dann legen Vektor-Bälle ein Ballett aufs Parkett, und erst Jetzt haben Robo-Ladies ihren effektvollen Auftritt.

die Grafik einer weiteren Dame markiert die Halbzeit. Im folgenden branden Dot-Wellen und ein Angriff wilder Orks über den Schirm. riesige Dot-Körper ziehen am Betrachter vorüber, und das Logo zoomt nochmals herein, nur um in Sekunden zu zerfallen. RGB-Plasmen. Dot-Gesichter und die Kondann ist eine Mini-Grafik taktadresse kündigen das Fimit dem Schriftzug zu sehen, nale an, mit einem Apfelmännchen fällt dann der Vorhang.





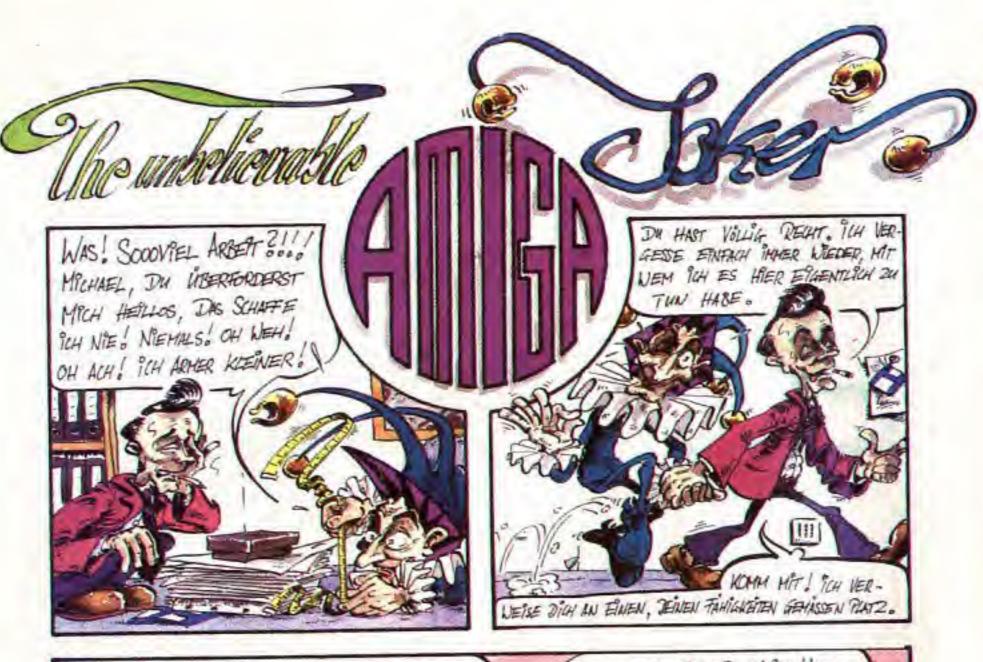




Während das Logo von Nuance von einem Drachen vorgestellt wird, wird der Titel des Demos von einer bewaffneten Schönheit bewacht. Im Anschluß wirbeln Riesenbälle über den Screen, die von scrollenden Infos verdrängt werden; der Rutsch durch verschlungene Dot-Röhren ist schließlich ebenso sehenswert wie eine sich drehende und zoomende Scrollschrift, Jetzt ist der Zeitpunkt für Kontaktadressen der Gruppenmitglieder gekommen, ein Dot-Ball mutiert munter vor sich hin, und Glühwürmchen schwärmen durch die digitale Nacht. Nachdem auch noch ein Frauengesicht über den Bildschirm gedreht und vergrößert wurde und Batman seinen Gastauftritt klingt das von abwechslungsreicher Synthi-Musik begleitete Spektakel mit letzten Scroll-Infos endgültig aus.

...für Bauern, den Joker und alle anderen Demo-Fans lautet wie immer: Wer sich seinen Favoriten ins Haus holen möchte, sollte zunächst anhand der Tabelle checken, was das kostet, wie viele Disks man bekommt, wohin man sich wenden muß und ob sich das Teil auch mit der privaten "Freundin" verträgt. Regel Nummer zwei lautet wie immer: Viel Spaß damit! (rf)

Titel	lauttabig aut	Lieferumfang	Bezug
Extension	allen Amigas ab 1 MB RAM	4,- DM + 6,50 für Porto und Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr, 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Neural Assault	allen Amigas ab I MB RAM	4,- DM + 6,50 für Porto und Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Boundless Void	allen Amigas ab 1 MB RAM 1200er; Disable Cache	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Subtle Shades	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 1 Disk	CC-Soft Peterstr. 2 55278 Uelversheim Tel.: 06249/2423





Erotik Dreams



Erteben Sie die schönsten Hits der bester Brotin und Pomoshows der letzten Zen. Und der bester Fologunists Brisantin Stallanges for harts Marrier lessen die richege Stimmung auflichenden. Bitte lagen Sia bei Ihrer Bastellung waw Kopla three Ausweises oder eines unde Altersnachweises bei Dar Versand eitnigt diskret in neutraler Verpackung!

Erotik Dreams (10 Disks) Erotik Dreams plus (15 Disks) Best Air. FOOR

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Sim Simpsons-Sprüche und retision das Lincil. Crès Brow (Knallige and sehr grussinge Honorshon). Crazy Comics. The Empsons (Tolle Troutline). Museum (Alcatraz biotos brillante Budis wie "Astronauten" mit Musikuelermsking), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpowed, Gravementh (Bilder von seinen Grab), Manta Wrize, Bevery Hills 90210 (M.) original Musik und fotoreziistische Bisder der Schauspinler), and mahr...

Bost.-Nr. P017

Das bieten nur wir:

- Alec Extraorprodukte, die nur tiei uns zu bekomme:
- Emmaneue Software orest vom Programmierer oder on internationalen Copy Partys!
- Meist deutsche Programme Deutsche Service
- Aniestungen
- 100 Virenschutz Garardierter 24h-Liefertukt Alle Disketten sind selbst-
- Alie Disketten sind auch für
- Bristager geargnet Jeden Morat komplette Aktualisierung.
- Gepruitte Qualitatsdisketten Valle Error-Freshell durch 4 Fact Quadra Hyping Copy

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

linrer Haustür

linet Postkarte, rulen Sie uns an ode schicken Saluni eut Fax. Bestolkingum bis 15000 Ular wende noch am seitzer Tog abgevichickt

Versandkosten mand Vorceste Inland Nati

B.F DM

Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitars im Hertergrand Schwarzsophille (De einzige Sofortkiller gegen den gefahrighen Saddam-Virus, repenent such remova Disks BootX, VT-Schutz (Virus Tool - sishe Fottly, Vipus Workshop (Ganz neugrtiges Schutzprogramm gegen über 350 Verm dunkt aus der Hockensteine. Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren: Erkennen von Viren, arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzeret/Jrungen

Best.-Nr. P018

Repair Pack



ein sehr wichtiges Programm nicht mehr Menert do durch Staub oder durch einen Virus zweitört Jetzt muil man das Repain-Pack zur Hand fraben! Mil Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup Festplettensionerung), Restaurenung, MIPS und Disk Salve II können Sie versuchersiich Humstierte Disks oder gelösche Files komplett zurück haltin Bead/Write- oder Chacksum-Errors werden problemios beseitigt. Auch hardware militig haben Se das garde System unter Kontrolle. Best.-Nr. P019



Schnellste und sicherste Kopiwprogramn (il) den Amiga. Verwanet ble zu 10 Ram-Diske und kodlert Diskettent), Burstnibbler (Koppert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie. Sate Gopy (MS-Dos., Atari., Index . B.T.: Code-Copy, kan Disks formationers persisten und reparieren, Musi-Tool II (File-Copy ahnlish DirOpus zum Verwalter Kopleren und Andern von Programmen), Eispart (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy

Best.-Nr. P027



Nutzen Sie den Amga als professoralis Arceits hite in Biro: Star Arniga Frant (Tabo ories) used mit zig Berechnungsformelle und Darste ungkurver), Calc (Wassersonshicher Reciner), Hype Adress (Adressenverwaltung), Mipro Base Turn fungreiches Daterbankorpgrammi, Text Pius (Ausgereitte Toxiverarbeitung, Foto), Subrect Faint (Ersteilt Prasentationsgrafilten) Bankformeler Druck (Direktes Bodnicken von Überweisinger usw...), Terminkalender, Terminerinherer und weltere Bürosoftware, Best.-Nr. P021

Demomaker-Pack professionall



Demas oder Listers mit or larter Quality serber erstellent Keine Progremmerkennthisse erforderlich Intro Moker, Fordscitter, Super-Winter IFF-Master, Deluxe Boot, Geimerschift, Cema Creator, Scroll Editor, Bhostwriter, Bootslock Champion, Look (Erstellen Sie o'gene Diskettenmagazine), Arveitung-Generalty, com was halten Sie vom Rod Soctor Letter Writer direkt nus der Szene. Legen Sie las und kreieren Se tole Demos mit ganz reven Effekter Best - Nr. P015

Demo/Szenen-Pack aktuell



Empher Sin aut 10 randyollen Diskelten die outlie Newsterner are astrocopyberor German Szeneri-Damus, Jeden Monto erechem en neuro Palas. Stundenlanger Musikgimuh, waths has Editti ("Traufina description and Tell univarian pure Grafficabilities erwarten Sie jeden Monat sie s Neue Sie werden de his playben können. Was dir Hongs Amilion av Graffi-180 Musik zu befin bat. Best - Lir. POOT



Allé Angaben wir im Damp-Pack sidner, rur bromet son ie auch noch andere Szienensomwarz wie Downgrytein Jusikdiska Bildert Nows oder auch Brentei

Sin können auch unser monatliches Demo/ Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen, Kündigung ist jederzeit möglich. Fordem Sie zuerst den kasteniasen Aba-Reservierungsschein an!

Label Pack



Druckprogramme aller Art zum Beschrift Disketten, Fassiptien oder Vidnos. Bois Kassedien Cover Editor, Land Maker 1.5 (World nach dem WYS/WYG-Prinzlo. Be advert auf dam Bildschirm also alles gention, we at spale auspatruckt wird, Eliketran-Master, Super Reti-Labels, Video-Label-Master (Mil Viewsitung und Sortierung der Videotitel Saubere Einteilung m viele verschiedenen Rubriken wie Action-Western-, Eroth-Filme, Emilach SUPERI)

Best.-Nr. P032

auch A1200 & A4000) voll lauffähig

Best Nr. P024

Musikpaket



beste und sanlangreichste MasSprogramm in der Amiga. Weiters Musikprogramme air MED. Wondersound (Elektronische Soundeflikkts), Irou Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle. Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie if iss Lage, verschiederste Musicomste unlawnsnorder zu konvertieren. Der Deil Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab Lind mit dem Power Ripper "kinuen" Sie sich jode Musik nach einem Rieset aus dem Speicher,

Best-Nr. P033



Uper 1200 s/w-Bilde in alen Grisen Lr. sie genogen Mal-, Grase- und DIP-Programme. Z.B. für DPalm Beckertuss oder Page Strasm. Alle Scomfand socher nach Thomas (Tien, Mercchan, Auto. Power Sport Meden, Computer, Patograffon.) 200001.

in diesen Paket erwerten Die worden 5000 gere haue Bilder, die neberlich nicht im Paket i vornanden sing Gmitten Sie em biesen selbst zu.

Biest - Mr. P025

Auf 6 (borrollen Die etter ernellen Sie setzt) g. Blibet mit 16-4096 Farben in den unterschiedlicheten Aufbeurgen, Ale Bilder stammer von Prof. Graffien aus der Demo-Szene und sind mit Jedum Mill. Braille-, auch DTP-Programm nutroer, Nutren Sin die Bilder an Elemente für Ihre Anmahonen oder Greitwirt Fantary, Blume, Mersamen Autob Dramen, achione France one

Best.-Nr. P054

Fontpakete



Amiga-Formattii Die Größe der Fants egi zwischen 5 und 150 Punkten Brauchber für and gängigen Text/Mai/Grafild/DTP Programmen

Best,-Nr. P013

Tole fartise Fields (Fold) oberitals in Stansand-Amige-Format Bestens für DPaint genignet. Best.-Nr. P009

Hochwartige nochsuffigsende Forts direid für Pagestream Best.-Nr. P010 Top Preis

Der zockende Tycoon: Bill Gates Otto mit digitalen Ottifanten Von Sonics umzingelt: Michael Jackson Ice-T und sein Lieblingsjoystick In Sachen Spiele keine eiserne Jungfrau mehr: Bruce Dickinson

Zocker wie

Was spielen

Während die Boulevardpresse immer noch mit Feuereifer über die ach so schädlichen Computergames herzieht, bekennen sich viele Prominente längst zu ihrer "Spielsucht" – darunter auch solche, von denen man es nie erwartet hätte!

Da viele VIPs schon aus beruflichen Gründen öfter verreisen, rangieren die leicht transportablen Handheld-Konsolen bei ihnen natürlich ganz oben auf der Beliebtheitsskala. Einige beschäftigen sich allerdings auch intensiver
mit der Materie und besitzen daher (zusätzlich) einen
"richtigen" Computer – und manche haben sogar selbst
schon an Spielen mitgebastelt. Aber zu diesen Insidern
kommen wir etwas später, zunächst outen wir mal ein
paar

FÜHRUNGS-KRÄFTE

Wir fangen gleich ganz oben an, denn die einzige Frau, die unser Bundeskanzler hat, berührte schon mal in aller Öffentlichkeit einen Amiga: Beim letzten Kinderfest im Kanzleramt zeichnete Hannelore Kohl einen Digi-Hasen, besser gesagt, sie bemühte sich redlich darum. Und George Bush, der Ex-Kollege ihres Mannes, hat inzwischen genügend Zeit, um sich von seinem achtjährigen Enkel die Funktionsweise eines Game Boys erklären zu lassen - was nur beweist, daß man selbst mit 69 nicht zu alt für "Tetris" ist. Auf dem privaten Rechner von Bill Gates laufen ebenfalls nicht bloß langweilige Anwendungen, sondern gelegentlich auch der "Flight Simulator", und lustigerweise benutzt der Microsoft-Boß und DOSen-Papst für Präsentationen lieber einen Amiga.

MUSIKER

Genug der hohen Tiere, zur Entspannung ein bißchen Musik: Wer hätte gedacht, daß so ein knüppelharter Rapper wie Ice-T ("Cop Killer") der Spiellust frönt? Die Reporter der englischen Musikzeitschrift Vox erwischten ihn zu Hause, als er sich gerade mit seinem Kollegen Evil E harte Boxkämpfe auf dem Mega Drive lieferte. Michael Jackson sammelt bekanntlich fast alles. und deshalb besitzt der "Moonwalker" einen ganzen Hardware-Fuhrpark, den sicher auch seine jungen Freunde benutzen dürfen (was sind wir heute wieder gemein...). Der frühere "Iron Maiden"-Sänger Bruce Dickinson hat jetzt nicht nur einen Nebenjob als Theaterschauspieler, sondern auch ein Mega Drive - "Sonic" läßt grüßen. Und die Mitglieder der Teenie-Bands New Kids on the Block, Take

du und ich... DIE PROMIS?

Kross zocken alle samt und sonders; dasselbe gilt für die Popsängerinnen Kim Wilde, Betty Boo (von der übrigens der Titelsong zu "Magic Pockets" stammt!), Cathy Dennis und für Boy George.

SPORTLER

Der interaktive Fußballer Lothar Matthäus hat in der heimischen Höhle einen Amiga stehen und unterwegs stets einen Game Boy mit, der zumeist mit "Super Mario Land" gefüttert wird. Sein Kollege Karl-Heinz Rummenigge gab Konsolenversion des "Player Manager" seinen Namen - und da laut einem Nintendo-Magazin vier der fünf Rummenigge-Kinder einigermaßen spieleverrückt sind, werden sie bestimmt noch herausfinden, ob ihr Papi da richtig gehandelt hat. Zu den verspielten Ballartisten gehören auch Bodo Illgner, Thomas Häßler, Stefan Effenberg und Pierre Littbarski, von dem böse Zungen behaupten, er sei bloß deshalb nach Japan gegangen, weil er dort mitten im nicht nur gemeinsam für Williams, sie teilen auch ihre Leidenschaft für Segas Game Gear und... Rennspiele, wen wundert's?

FILM- UND FERMSEHSTARS

Der TV-Moderator Ingolf Lück behauptet allen Ern-

That, East 17 und Kriss stes, "der beste Super Mario-Spieler von Köln" zu sein, und die emanzipierte Skandaleuse Hella von Sinnen hat nach ihrer Aussage zwar keinen Game Boy, aber dafür ein "Game Girl" (vermutlich spielt sie damit "Super Mario Sisters"...). Wenn der 13jährige Macaulay Culkin "allein zu Hause" sitzt, beschäftigt er sich nicht mit Einbrechern wie sein filmisches Alter ego Kevin, sondern mit all seinen Sega- und Nintendo-Konsolen. fentlich darf er mehr als nur die miesen Versoftungen seiner Filme spielen!

INSIDER

Der professionelle Ostfriese Otto hat sich bei einigen Levels der "Ottifants" selbst als Designer betätigt, und der Filmregisseur Steven Spielberg bastelt gerade ein bißchen an dem neuen Lucas Arts-Titel "The Dig" mit. Sein Freund George Lucas hat übrigens sogar eigens für ihn eine aufgemotzte Spezialversion des Flugis "Their Finest Hour" erstellen lassen, darüber hinaus ist Ste-Zockerparadies sitze. Die bei- ven ein kampferprobter den Formel I-Piloten Alain "Wing Commander". Last Prost und Damon Hill starten not least sollte man hier aus gegebenem Anlaß mal wieder an das spannende Adventure "Amazon" erinnern, welches bereits 1984 für den guten alten C 64 erschien: Sein Autor war niemand anders als Michael Crichton, dessen Roman "Jurassic Park" letztlich die ganze Dino-Welle ausgelöst hat! (mm)



Der Joker - Index

en Prog Die fett ge e wurden mit einem Hit

Smileton Smileton Grachickichian

Minte Mate

MINUT

Verschiederes Aberlever

Abertejer Verstudene Simulation Grachical chilate

Completion
Action
Sentegie
Geschaftlichkei
Sentegie
Geschaftlichkei
Sentegie
Geschaftlichkei
Sentegie
Completion
Sentegie
Completion
Abentegie
Abentegie
Abentegie
Abentegie
Abentegie
Abentegie
Sport
Abentegie
Sport
Abentegie
Sport
Action
Sentegie
Geort
Action
Sport
Verschiederen
Sport
Completion
Verschiederen
Sport
Abentegie
Sport
A

Completion
Completion
Completion
Completion
Absentions
Strottings
Action
Completion
Similation
Action
Actio

Accon Smileton Completion Completion Completion Abertage Strategie Constructions Administration Action Construction

Action Sport Sport Gescholichkeit Sport Action Sport Abentieuer Abentieu

Aberteuer Verschiederen Spert Geschicklichkeit Geschicklichkeit

Seschiolistes Action Action

Strange Verstadenes Jestega Geschräktikea Strange Spin

Abenhouse Sport Sport Grackicklichkan Abestinary Action

Action Similation

	_	ie rer	r ge
1 Dinice Manager	3/92	Strange	18%
1869 für A1200	3/93		15 % 86%
1990 - Die 97av Edition 1990 - Die 97av Edition	5/92	Similation Similation	ASTA ASTA
7 Hai 2 Hande	1/72	Compilation	ndel
4 Get it . 40 Sports Driving	3/12	Strategia Sensation	51 %
A 220 Airber (LSA Edarm)	9/93	Cimpilatori Simulatori	SATE
Aboviored Places 2 Action 5	3/93	Aberton Coopidio	Edward.
Action Park	4/92	Compilation	sper .
Addited to Fur Adventure Park	4/92	Completion	ph to
Air Bicks Air Suppor	11/92	Simulation Action	65%
Air Women	16/92	Similation	13.2
Action	7/92	Gesch-dilding	75 % 22 %
Alian Branci	1/93	Adion	72 % 80%
Alian World Alian	5/91	Action Action	SF %
Andersta	7/92	Abertun'	82 %
Ancient Act of Wor in the Skies Animation Classics Foods	7/91	Swolegie Compositor	nind.
Anather World Aposte Flight	5/92	Alameure Actors	81 % 26 %
Aquatic Games	11/92	Sport	31%
Analysis Hights	5/93	Action	50%
Archer MacLeton's Fool Avera 2000	11/92	Sinulation Skolagie	33% 62%
Acrie	5/97	Action	54%
Advis of Empire Advance	12/92	Abantosi Action	30%
Abornia Alica	2/92	Skongie Smulptor	77%
AV-RB Harner Assoult	2/93	Smilaton	57%
Award Women. 3-17 Oying Comesi	5/93	Compliation Simulation	粉
Bolliste Diplomany Bord's Tale Construction Ser	7/93	Strangie Abentore	51% 92%
Burgor Attoix	11/12	Aberteyer	78%
BAT, 3 Satis Cless/CDIV	10/92	Abenhouse Verschiederes	n leaves
Rathe Ne Data Santenhia CD4	5/92	Stotope Stotope	Danible between
P.C. 109	10/92	GeschickSchie	# \$5 %
Beast St Siono	10/92	Action Gescholiches	62 %
Sanny Santle San of the Sant	2/93	Conchirblisher Soon	77%
Big 100	2/93	Completion	in the
Big Box 2 Bigross file Covenan	1/93	Completion Georgiation	Ser
tig tin	17/92	Seen Geschieblichkeit	38 %
Bill's Foresto George Vol. (4/92	Completion	10e
Binca Brothers Comp Yol. 2 Black Crypt	4/93	Compilation Abenteur	E) %
Black Gold	1/92	Smilato	72.1
Bioxins of Steel Bioxine	10/03	Action	57%
Bots flody Blows Update	7/97	Geschicklichkeit Sport	57% 54 %
Боналад Вгоц.	4/92	Action	42%
Borobadur Branc Ramer Delks	7/92	Adar Smidka	60 F
Brain Challenge for faths and his Rosant's for hely (1)/	3/93	Systemicianos Verachiedenes	Fines
Bridge of Dropping	2/77	Action	10年
Soutcing STI Sobbin Bribble III	4/92	Geschicklichter Geschicklichter	80 %
Buck Rogers II. Bumpy's Avoide Funtary	10/92	Aberteuer Geschicklichkeit	41.5
Bundest, Man. Prof. Update	1/93	Strafegie	89%
Bondelgs Nor Fed Torsmoothi Burry Bricks	1/91	Date Dak Geschschlichkeit	12%
Burtime	10/92	Abertauer Verschiederes	46.5
Coesa	12/91	Semegre	65%
Compolyn Collored Gorner II	10/92	Simulation	58%
Carriage Casino	7/97	Completion	25 % marchel
Cooks of Dr. Brown	7/92	Stronge	50%
Cookin Dynamic	11/92	Stolege Geschickschart	57%
Carl Lawis Challenge Cartoon Collection	10/92	Completion	57 % schead
Code Em	7/92	Geschicklichket	60%
Calki-Gone of Life Champions	4/92	Completion	T's
Championship Manager 193	9/92	Sport	27 %
Det)	3/72	Aberton	70%
Ciri Elephant Anica	5/92	Geschickletson	33 %
Clemic Collection Olystop	7/92	Cotolida Adias	19%
Colon II	5/73	Экомон	78 %
Coloria Combot Air Fotoli	5/93	Severior	69 %
Computer Diplomacy	4/92	Verarivedores	203
Conflict Korea	19/92	Secretaria	17%
Commentair Service General Cook World	1/93	Acto	3FL
Core Gel Step Yoker	3/92	Geschicklichkeit Strateges	39.7
Citary Cors	4/92	Spirit	70.5
Cristy Switchs Cristians	3/93	Geschicklicher Geschicklicher	70%
Cresport Crow City	7/43	Strateger Abenteuer	73 % 60%
Circly Sair 2	10/92	Geschedischier	10/2
Crystal Kingdom Distry Clarks of Eschanica	12/93	Geschickishint Abertuur	67%
Cyber Assent Cybertkar	9/92	Adion:	94 36%
Cytran	12/92	Action	64%
Dickel Attock Davi Queen of Krynn	10/93	Action Absorbson	10 k
Doi Seed Doitpyre	1/71	Aberton Aberton	62.2
Dat schmittigs Erbe	7/74	Nation.	61 %
Des Schwerze Auge Dilay	1/93	Simulation .	90 % ET%
Delverorox	1/92	Adian	74%

kennzeichn	ete
Delivery Agent	9/93 5
Delone Strp Fokut 7. Demon Skin	11/92 0
Der Alzwert Koffer Der Funktoffer	9/93 A
Der Hinkoffer Der Rich des Drachens	9/93 A 4/92 S
Der Potrizier Desert Strika	1/93
D/Commission Day Tray The Crimical Asian Asianara	4/42 /
Die Hord 2 Diego Soccer	4/92 5
Digital Dungson Dingson for Hirs/CDTV	3/91 / 7/92 V
Description of the Yorkinia	7/92 5
Dizzy's Excellent Adv	111/92
Draje Dani Dominium	12/92 /
Dradeling Dradel Mind	7/92 3
Drugan's lair III Dreadroughs	1/97 1
Diseas Team Dune	2/93 T
Dune 8 Surgen Natur & Clion Strike Foot	1/93
Dungsom of Avolon II	11/92
Dynatich Edd the Duck 7	10/9Z 3
Eshtekey Manager Dvira II	3/93
Elytaium	1093
Epic. Erban das Tircons	1/93
Errite des Sciente CD4 Euro-Sociale	1/93
Espains from Crybercity CD4 Espains - The Games 92	10/92
ESE Mega/CDTV European Charp Ship F7	10/92
European Funtail Champ Eye of the Beholder II	5/92
F17 Challenge Folian Collectori	7/93
Fankasic Voyage/CDTV	10/93
Functional Function World	7/92
Terray Fit Colection Featmaten	2/93
Fighter Duel Fill Em	9/93
Fire and to Testara	12/92
Fernani.	7/93
Freshma Country Glid: Freshma 2000	5/97
Flashback	1/91
Floor 11	9/92
Fly Hade Frankerstein	3/93 2/93
Formule 1 Grand Prix. Gone Machine	9/93
Gare Pack I Gare Fast II	7/92
Gorse Facili III Goldona	3/93
Gate Works	5/92 1090
Gem Z	11/92
Global Chass	11/92
Clobal Effect Clobal Clodiators	4/47
God	7/93
Goldins 2 Golden Engle	3/72
Golden Oklies Juleaton CQ-I Golden	11/92
Grandiless Collection Granding Collection Challenge	12/92
Gunship 3000 Guy Say	1/93
Hannibal	1/91
Harpoin Data-Disk	2/92
Head to Head Heal Run	17/97
Historyline	11/92
ris- Hard	1/92
Hostile Breed Hos Rubber	5/71
florergint fluit he fore	7/92 5/92
ion Bothom's Cricket	9/92
Indiana Jones IV Indy IV - The Actionyome	1/91
Inthinational Rugby Challenge	5/97
International Spars Challenge International Food Racing	3,93
Int. Open Golf Champ:	9/92
Mar 7 Mar for A / 200:	7/93
Jack the Placer	1090
Joguer XJ 230 Jet Set Willy 1 1 Ford 2 for A 1200	1/92
4 Pond 2 Robocod (CD 32	1/8/10
Jim Power Jim & Mac: Coverage Nilms	5/92
Jonethan John Sames Football	2/93 7/V2
John Madden Football Jungle Boy	3/92
KGI Kilinted	12/92
Kiro'r Guest	11/92
Corner CD:	3/92
Fasty's front looke Carin	3/93 7/92
Lands United Champions	12/92

ograi	nme wu
665 445	Legend Legend of Eyrondia
29 S	Legands of Volcor Legands of Volcor Legands Suff Larry
par mper	Lennings 2 Lennings Alter Ford
85 %	Les Sierr Lettel Weavon
813	Linelar Collection Links
394	Links Dated Sk Lionheart
1,3%	Interpret Incomment
Ad %	Letter Methers Lette 3
59 % miles	Lords of Time Lore of the Temphers
57%	Mod TV Medity William
64 S.	Movieron Mag: Ed
24 %	Martinias Most of the Day
87 %. 80 %.	Money McDevold Lond
322	Mego Eulestica
70 % 60 %	Miled Collector Magaforress
91%	Mage is Moreal, first in Mags Max
86 % EP%	Mego Sporti Megotoveller 2
01%	Mickey's Japan Fran
ST %	Mickey's Memory Ch Micro Macrones
AT S	Mind fun/CITV Monkey Island 2
55 % 51 %	Morestry Morestr Foci Vol 7
86%	Morph Motorwood
apr defec	Main Makin/CDTV Musicalia CDTV
mile! supir	Myb. Responses
Te's	Nicky Z
29%	Nicky Form Nigel Morsel
30%	Nigel Monsell's W.C. Nigeon Sales Inc.
36 % mini	No Barbles Lond No Greater Gory
Doin Disk 30 % Both	No Second Prize Novo V
10 5	Driverson I bridge
142	One Dep Beyont On Date
\$5 %	Debit Dept
the the	Papine lakarda Papine
秀。	Foir Springs Open (
54%	Ferency 2 Foroglishing Simulation
78 % 36 %	PGA Townshirt Do
13 % 72 %	Pinball Oreans Front Funtain
23.4	Procy on the High 5 Pron 9 from Outer 5g
72% 55%	Folgs Quest III Fash of Dorkers
lir Older 10 1	Populous II Class Did Populous II Ples
Achiesely 80%	Foverhous Foverploy Balancher
83% 55 %	Francisco (CDTV
78% 74%	France Manager France X
Deniki Da 29%	Paytory Puty
67.%	Fush Over Glorel of Agronom
50%	Range Drivin
73 % 66 %	Reach our les Gold Reach for the Gives
205 705 745	Roch for the Skins Robellion Red Zone
35 t	Referely Regard
58% 55%	Road Woods Road Roah
345	Rehosport Roger Ratibit
27 %	Shapiyenia
72%	School Termi
71%	Sordy's Zirkus Aber Sorto's Xeron Caper
19 % 29 Junes	Standie Thate of Standy Collection I Sec. Set & Ser.
77% 0 78%	Service Social FL
70% 88%	Semble Server Seymon gam to Ho
77.5	Shadowlands Shadowlands Shade
55	Silver Gomes Sien Ant
57% 71%	Sin Earli Sim Life
S. S.	Sin Uto Sir A1200 Sale or Swith
20%	Simbility & Files
40%	Sozer Petrol

	1/93
Y	3/92
C.	3/93 2/93 4/92
X	11/47
	A/YZ
	1/91 10/92 7/92
	10/45
	7/92
	0/97
	10.000
	3/97
	0.005
	7/72
	19.60
	0.000
1	12/92 9/92 3/97
	1/01
	4/92
	4/92 7/93
	11/97
	1/91
	5/93
	-37 96.4
	12/72
	4/92
	9/93
	9/93
	7/97
CUPEN	7/42
	2/93
	10/92
	12/92
400	2/91
zle Inferge	5/93
neg	2/47
	3,000
	3/97
b	9/92
	BATT.
	4/70
	0.60%
	9/93 4/92 9/93 12/92 10/92 1/93 5/92 9/93
	10/92
	1/71
	5/72
	9/91
	2/93
	5/73
	11/92
	1/41
C-(A (30)	7/61
	1091
	4/72
	17/92
	4/92 12/92 11/92 10/92 9/91 10/92
	10/72
	6/67
zi-	10/92
	10/94
	2/92
	5/72
	10/93
	2/92
	2045
CDI	3/25
(424)	4/97
	4/97
ina.	5/97
-	10/92
si l	3/72
	3/92
	11/72
Section	3,523
100	5/92 7/93
	7/72
	5/92
	9/92
	9/92
	9/92 0/92 2/93
	7/93
	7/93
	7/93
	7/97 4/97 10/97
	7/93 4/93 10/93 1/93 5/93 5/93 4/93 11/93 4/93 12/93
	7/90 4/91 10/92 1/91 5/91 11/92 4/92 11/92 11/92 11/92 11/92
	1/90 4/91 1/91 1/91 1/91 1/92 4/92 1/92 1/92 1/92 1/92 1/92 1/92 1/92 1
	7/90 4/90 1/90 1/90 5/90 1/90 5/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1
	7/90 4/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1
	7/90 4/90 1/90 1/90 5/90 1/90 5/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1
	7/90 4/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1
	7/90 4/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1
	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
	7/90 4/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1/90 1
	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
a v	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
y Chi	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
y Chi	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
a v	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
y Chi	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
y Chi	7/90円 (2) (4) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
y Chi	7年4月1日日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日
of We	7年前的四月五十十年人,在17月1日1日1日1日1日1日1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
of We	7/90年11/9/99/99/99/99/99/99/99/99/99/99/99/99
of Wo	7年前的四月五十十年人,在17月1日1日1日1日1日1日1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
d We Gil	2/阿拉加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加
of Wo	7/90年11/9/99/99/99/99/99/99/99/99/99/99/99/99
d We Gil	2/阿拉加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加
d We Gil	2/阿拉加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加
of Wo	2/阿拉加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加
d We Gil	7. 4. 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
of Wo	2/阿尔拉斯的 1/1 阿尔斯特的 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/
of Wo	7. 4. 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
of Wo	2/阿尔拉斯的 1/1 阿尔斯特的 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/
of Wo	2/阿尔拉斯的 1/1 阿尔斯特的 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/1 1/

	mir ei	nem
	Abentouer	85%
	Alperteur Alperteur	77% 87%
	Abentruer	83.76
	Strategie Compliation	91 % uper
	Compilation Action	7.6%
	Compliance Sport	15 5
	Veradiredenes	Datotial
	Action Sport	50%
	Sport Sport Sport Abentour Abentour Abentour Simulation Abentour Simulation Strange Strange Strange Strange Strange	17%
	Sport	85% 40%
	Abesteuer	11.5
1	Simulation	57 % 85 %
	Aberleyer Strategie	701
2	Sensotion .	701 371 461
	Gescheilchkeit Sport Strakgie Gescherlichkeit Emplishen Mate	16 % 27 %
1	Dechesole Anti-	AST.
2	Complication Montal	miles arbents
1	Motte Mate Sim/elen	materia.
2	Lomplichion	94
2	Completes	sper .
1	Aberman Campiones	HT.
i	Strategie Strategie	17.%
1	Spot	ETE.
2	Sport Aberteuer Stategie Aberdeuer Bretspielersstate	50 Z
2	Altenteuer	87 % g612
2	Compilation	N. Contraction
7	Compilation Geschickfeldell Action	74% 65%
***************************************	Verschiedens. Verschiedens	- American
7	Bollow .	brouchbon 69 %
2	Complaint Spari	Acherals 77 % 68%
2	Actor Actor	战器
3	Spari	66% 70 %
1	Abertiner	57%
200	Geschicklichker Strokligke	48 % 67%
7	Sport Action	81 % 06 %
ì	Alle West	468 393
4	Strategie Strategie	80% 71.5
2	Actor Stolege	71%
ď	Gestricklichkeit Verschiedenes	69 % Ten 70% 70 %
2	Simulation	70%
2	Abameum Sport	46 % sturistic 55 % 59 %
7	Sport Stronge Control Control	40.5
Ž	Geschelichtel Similation	38%
2	Geschicklichkeit Sport	Domicke
2	Simulation Similation Abentuer	86 S
à	Abertour Abertour	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1
·	Abertoni Abertoni	胡车
7	Abentoue Geschicklichkeit	46 %
2	Verschiedenes Compliation	Doto Disa
Ž	Completer Simulation	7
ż	Yestriedens	50 % in Define
2	Action Spect	72.5
7	Actor Geodicalicatura	725 793 345 815
á	Geschsalichkeit	II A
ž.	Gescheilicher Strange Gescheilicher	75%
7	Special	75%
Ź.	Spirt Smildlin	75%
é	Smulston Action	50%
7	Action Simulation	A 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15
3	Smilder Smilder Smilder Smilder Gestadichter	674
Ž.	Gertidicky	60 Tr
2	Sport Santage Abertaine	62%
72	Abarteure Absolute	713
	ACCOUNT OF THE PARTY OF THE PAR	625 50 5 71 5 51 5 51 5
2	Sindegal Sindegie Verschiederes	3 5
77	CARTICOCKE	
7	Vacadientes Complication	2 55 Maria
72	Completon -	sheath 82%
対なななな	Epon Facet	31%
7	Gradialidial Stotepe	30%
72	Abentouer Souldton	32.5
77	Compilation	mitel
77	Souldien Souldien	31%
対は田町行行	Simulation Simulation	74%
72	Action Deschicklichten	74%
×	Geschickfichkeit	
72	Smilator	31.4

Hit gekürt	C
Sideor Socow Kid	100
Sen Shu Si Spoor Ace II	1/9
Sytem Crimedo	5/9
Space Gen Space Legands	0/0
Spring May	Q/V
Space Quest IV Space Word/CDIV	4/9
Special Forces	12/9
Spaling For Spaling For Spaling For	1/9
Spielkille Frz. Sports Collection	7/9
Sport's Best	1/7
Sport Comes Hit Sports Moster	2/9
Sports Peck	17/9
Sport Ties Ten Sport	9/9
Seringed	9/9
Star faci	12/9
Seed Empire	12/9
Stove McGioren Sione Age	7/3
Snopt dan Calippo Fremer Snum Moster	9/9
Stealing Mosters	12/9
Smeligher t Sinter	2/9
Stamoppe	9/9
Sign Alders Sign Coddox	2/9
Supply Co.	5/4
Super Ski T Super Sports Challenge	5/9
Super Tetra Switch Obblie	-9/9
Sween Otton Sweet of Horse	3/9
Syndicate	3/2
Toyley Teom Yonkey/CDTV	10/9
Tearoway Thomas	12/9
Terifici Terris Cip 2	4/9
The Addison Formily	7/9
The Admenturers The Controls	11/5
The Clock Engine The Cool Cro. Twis	3/9
The Entoner	V/V
The Humana	7/9
The Husthinsons/CDTV The Britished Western Statingness/CDV	10/9
The Keys to Morphism	5/9
The Lagund of Rogramia	2/5
The Lagend of Robin Hood. The Last Vikings	7/9
The Fertect Centeral	-5/5
The Reflect Thomas the Tork Engine	9/5
Ter Break/CUTY	10/9
Tau the Fra	10/5
TNT 2	4/9
Tim Landry Strongy Fresholl Touch Down	10/5
Top Botons	4/5
Top Wresting Town with to Name CDTV	3/5
Train II	3/5
Transaction for A (200)	7/5
Trops is Treasures Treasures of the Savage France	10/5
Tuble Campons	11/5
Trible Champions 2 Triple Action)	9/5
Torpie Action E	9/5
Tirgle Action III Tirgle Action VI	9/9
Indden	12/5
Trade for A 1200	7/5
Turniza I/CE/V	2/5
Turrican III	1/5
TV Spars Scalated	9/9
TV Sport feeing	3/5
Ultima VI	10/5
Unpic The New Worlds	5/9
Varga Vace	11/5
Valled	-1/5
Voter Doo Disk	1/1
Wollies	3/3
War in the Gulf Warm-Op	3/5
Wiscians of Estayne	-9,1
Workyta	12/1
Whale's Voyage for A 1200	5/5
Whate's Voyage Willy Bearing	3/1
Wing Commonder	1/4
Winter/CDTV Withid	11/2
Wollen	3/1
Woody's World	3.0
World Gridet World Hickoy League Monager	1/
Worlds of Jacond	7/
World Rigby World Senes Circles	V
WWF European Rampage	1.5
1-Pics Tollani	3/
Zoul	3/
Zasi ZuZajen	10/
Zerrin	12/

4	(hani	31/6
ប់ពីក្នុងប្រជាជាក្នុងប្រជាជាក្នុងបានបានប្រជាជាក្នុងបានបានបានបានបានបានបានបានបានបានបានបានបានប	GenchickSchank	74 %
7	Geschickterneit Action Geschickteit	45%
7	Action:	41.2
7	Motor Smilder	TES.
77	Almeteur Action	75%
77	Action Similation Completion	76 % miled
1	Verschiedene	TEL
7	Simulation Compilation	gut .
7	Compilation Compilation Compilation	shed.
12	Compilation Compilation Compilation	THE STATE OF
N P	Administration	15 1 16 2
77	Stranger Action Complishers	52.%
n	Complication Strategie	32.3
2	Actor Stategie	Marsa
72	Variativadenes	373
72	Venchiedenes Completion	77.5 10.5
7	Completion Action Sport Action Completion Action	64.7
77	Action Complication	stwad
13	Action Geschicklichten	78% 75% 67%
n	SURVEY	67%
72	Sport Stotegie Geschickschink Action	471 %
77	Action	57% 67%
77	Stotepie Stotepie	37%
拉門	Verschiedenes Geschiebliebeit	ir Odese 74%
77	States Sout	24% 69%
77	Strategie Span Gwartickichkei Completion Gwartickichkei	71%
72	Geschickles	71 % 85%
17	Action Georgia Medical Action	71%
72	Action	92 %
92 97	Verschiederes Verschiederes	stellang stella
77	Geschildschlait Aberleve	48 % 37 %
077	Sirutigia Aberturar	70%
23	Action	E5 %
77	Strategie Strategie	512
17	Veradischents	#Odne
いるのではないないではいないではないないできないできないできないできないないないないないないないないないないない	Sinteges Geschicklichteit	78 %
77	Complication Sport	advecti 62%
77	Sport Geschick in Mark	IA S
92	Sport Verathindoves	57 %
77	Similation	75%
다 사	Absorbount Absorbouni	77.%
41 72	Geschelichke Aberteuer	57 %
97	Sport Sport	7%
P) P	Compilation Compilation	Dr.
91	Complication Complication	mited mited
92 92	Stoken	70% 68%
7/2	Geschicklichkeit Geschicklichkeit	70%
77 YZ	Action Action	NOW
90 97 97	Action Sport	60%
97	Sport Geochicklichkeit	30 % 66 %
92 93 97 97 97 97 97	Abeninuer Action	93 %
77	Stokeje Stokeje	DasOld 71.%
200	Abeniouer	40%
72	Geschicklichket Sport	76%
77 73	Venchiscients Action	72 %
97	Simulation Sport	10°E
97	Service	49.5
41	Aberieum Aberieum	58% 75 %
wn:	Abenieum	74 %
92 93 97	Action Action	16%
972	Versitiedens	67 %
\$7 \$7	Action Absorbuse	8) T
밌	Geschellicher Spin	70 % 12 %
を見る	Strategie Abentryte	61% 70%
2	Stotege	20% 21%
193	Sport Sport	ERN
マラ マラ	Action Action	BO 1.
77	Geschicklichtest Geschicklichtest	67 S
P2	Strategie Strategie	7% 47%



O edle Zunft der Zocker, Glücksritter und Abenteurer, seid aufs herzlichste willkommen geheißen im neuen Joker-Jahr! Feiert mit uns zu Ehren dieses denkwürdigen Datums ein Freudenfest der Mogeleien, Lösungen und Tips – und seid versichert, daß wir auch in unserem fünften Lebensjahr nicht eher zu rasten gedenken, als bis auch der letzte Cheat entdeckt, der letzte Rolli gelöst sowie der letzte Rat gegeben ist.

HILFE!! FRAGEN?!

Deutsche Versionen tragen zwar in unseren Regionen meist zum besseren Verständnis bei, werfen jedoch, sofern es sich um die Lôsung kniffliger Rätsel handelt, oft neue Probleme auf: Die englischen Originalantworten sind halt leider nicht immer wortwörtlich in unsere Muttersprache übersetzt! Von eben diesem Übel geplagt, wendet sich Markus Ziegler an alle Besitzer der deutschen Version von Wizardry 6-Bane of the Cosmic Forge, Wer kann ihm die deutschen Antworten auf die Fragen des Orakels von Delphi verraten?

Dune II-Experten werden es mir bestätigen: Die Wüste lebt - und ist zum Leidwesen von Michael Lenk mit widerlichen Ordos-Ornithoptern übersät! Dummerweise lassen sich die Raketenwerfer scheinbar nicht zum Abschuß der fliegenden Plage einsetzen, denn obwohl er die Omis per Angriffs-Icon anklickt, verweigern die Luftabwehrsysteme den Dienst. Jetzt bleibt nur noch die Hoffnung, daß ihm ein kampferfahrener Wüstenplanet-Veteran beim Vernichten der Ornithopter-Plage hilfreich zur Seite steht, andernfalls wird sein beschwerlich aufgebautes Imperium buchstäblich verwüstet - na, und das woll'n wir doch wohl nicht, oder?

Der 3. Level von Traps 'n' Treasures entwickelt sich für Andreas Kratt zum ausgewachsenen Problem: Bis in die große Halle des Inkatempels hat es der quirlige Pirat zwar schon geschafft, der Zugang zum Geheimgang entzog sich allerdings bis dato seinem wachsamen Holzauge. Wie, womit oder wo muß er welche(n) Schalter in welcher Reihenfolge betätigen, damit er den Eingang zu Gesicht bekommt? Oder kann ihm vielleicht ein erfahrener Seebär den genauen Weg zum geheimen Gang beschreiben?

Nach monatelangen ultimativen Ultima VI-Abenteuern steht Christian mit den zwei installierten Linsen und dem magischen Würfel vor dem Codex und müßte nur noch die acht eingesammelten Mondsteine benutzen. Leider erlag er der Versuchung, die Fähigkeiten ebendieser Steine für seine Zwecke einzusetzen. Er vergrub sie und verwendete sie als Teleporter - eine fatale Fatalität! Denn sie lassen sich nun weder mit Schaufel, Magie noch roher Gewalt zurückgewinnen... Ganz Britannien betrauert diese Nachlässigkeit der Programmierer, die das Reich mitsamt dem Avatar in die Verdammnis sturzen wird! Oder wißt Ihr vielleicht einen Aus-

Eine zweite Unklarheit bedrückt den stolzen Abenteurer: Wer ist der Mörder Quentons aus Skara Brae? Abgesehen von einem vagen Hinweis schweigt Quens Geist nämlich so sehr wie sein eigenes Grab...

Punkt drei auf Christians Liste ist die merkwürdige "Sandlewood Box", derentwegen man durch das ganze Land gejagt wird. Ein Scherz für ultimative Veteranen aus vergangenen Zeiten oder doch ein wichtiger Gegenstand, den es schleunigst zu finden gilt?

Wie Ihr mit Scharfsinn und Weitblick sicher schon erkannt habt, bedarf es mal wieder Eurer Hilfe, um obige Fragen zur Zufriedenheit aller Beteiligten zu beantworten. Nehmt also, sofern Euch das eine oder andere Sätzchen zum einen oder anderen Problemchen einfällt, schleunigst einen Stift (oder Drucker) zur Hand, bannt Euren Geistesblitz auf Papier und schickt das Ganze, mit dem Kennwort Fragen versehen, an unsere Adresse. Bei Veröffentlichung ist Euch latürnich auch ein nicht finanzieller allzu geringer Obelix sicher! Und übrigens: Guter Rat muß nicht immer teuer sein, denn bei uns bekommt Ihr ihn quasi zum Nulltarif! Ein Briefchen (mit Kennwort Fragen bestückt) genügt, und klatsch!, findet Ihr Euer Anliegen auf dieser Seite wieder. Wem dieses Verfahren ein wenig zu öffentlich ist, der kann sich freilich auch einmal pro Woche persönlich an unserem Ohr ausweinen...

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

INHALT

Gelöst:

Ishar 2 The Lost Vikings

Tips und Cheats zu:

Abandoned Places 2
A-Train
Blastar
Burntime
Gear Works
Lemmings 2
Lionheart
Lothar Matthäus

Freezer-Adressen zu:

Eishockey Manager Global Gladiators Lothar Matthäus Soccer Kid

Karten zu:

Ishar 2 Lothar Matthäus

Tja, so sind wir eben - zu unserem Geburtstag wollen wir Euch etwas schenken: Unter der Voraussetzung, daß Ihr uns Eure Lösungen, Cheats, Karten, Tips, Tricks und ähnlichen Kram zukommen laßt, werden wir Euch nämlich, so Eure Machwerke von uns veröffentlicht werden, bis zu 300 muntere Deutschmark vermachen! Wenn Ihr uns obendrein die Arbeit mit Eurem Geschreibsel ein wenig erleichtert (möglichst ausgedruckte Karten, Texte auf Diskette im ASCII-Format, usw.), soll es selbstverfreilich Euer Schaden nicht sein. Und da bei gleichwertigen Beiträgen das alte Sprichwort "Wer zuerst kommt, kassiert die große Kohle ab!" gilt, rate ich Euch, all Eure Geistesblitze so früh wie möglich an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag Know How Bretonischer Ring 2 85630 Grasbrunn Telefax (089)4604977

TIPS & TRICKS DIE SOLIDEN

Wer seinem großen Vorbild Lothar Matthäus auf dem grünen Rasen der Ehre nachzueifern gedenkt, wird um schweiß- und blasentreibende Trainigseinheiten nicht umhinkönnen. Da schieben Computer-Ballakrobaten schon eine etwas ruhigere Pille: Gemütlich vor dem Screen sitzend, müssen sie nur die Anweisungen von Coach Matthias Stern befolgen, und schon nimmt der Traum von der großen Fußballkarriere Gestalt an.

Bevor wir uns allerdings auf die erfolgversprechendsten Torschuß-Taktiken stürzen, werden wir ein paar allgemeine Dinge besprechen:

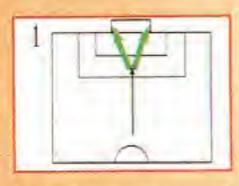
Zum Einwurf: Wird in der Nähe des gegnerischen Strafraumes ein Einwurf für unser Team gepfiffen, so empfiehlt es sich, den Ball möglichst weit in den Strafraum werfen zu lassen – der simple Einwurf wird dadurch oft gefährlicher als ein sauber ausgeführter Eckball.

Zum Elfmeter: Entscheidet Euch grundsätzlich vor dem Schuß, in welcher Ecke Ihr die Pille unterbringen wollt. Achtet bei der Ausführung des Elfers darauf, den Ball entweder hoch oder tief in die Ecke zu bolzen.

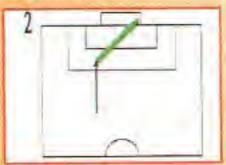
Zur Spielweise: Versucht, den Ball laufen zu lassen, also mit vielen Doppelpässen, schneller Ballabgabe, usw. Tempo in Euer Spiel zu bringen. Will man einen gegnerischen Spieler überlaufen, sollte man sich den Ball unbedingt weit vorlegen (wie das gemacht wird, verrät die Anleitung). Sobald die Meldung "Take a shot" erscheint und im gegnerischen Tor ein Fadenkreuz zu sehen ist, gilt es, schnellstmöglich den Feuerknopf zu betätigen –

die Chancen, ein sicheres Tor zu erzielen, sind dann optimal. Zur Taktik: Wer sich mit dem Programm schon ein wenig angefreundet hat, sollte möglichst bald versuchen, eigene Taktiken zu entwickeln. Stellt dabei allerdings sicher, daß Eure Eigenentwicklungen weder stark defensiven noch stark offensiven Charakter besitzen.

So, nun aber mal ans Eingemachte – die Erklärung der zehn Torschuß-Skizzen:

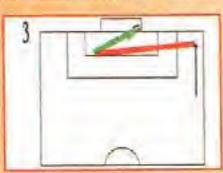


Zu 1: Stürmt geradewegs auf das Tor zu und schießt kurz nach der Strafraumlinie in eine der beiden Ecken – wohl das sicherste Tor!



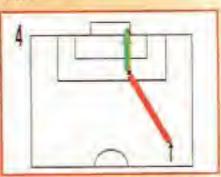
Zur Spielweise: Versucht, den
Ball laufen zu lassen, also mit
vielen Doppelpässen, schneller Ballabgabe, usw. Tempo in

Zu 2: Halblinks oder halbrechts in den Strafraum einlaufen und flach in die rechte
bzw. linke Torecke abziehen.



Zu 3: Sprintet einen der beiden Flügel entlang und flankt

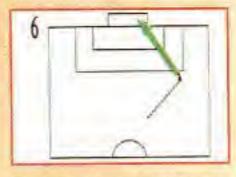
zu einem Spieler vor dem Tor. Sehr gute Kopfballmöglichkeit!



Zu 4: Kurz nach der Mittellinie von einem der beiden Flügel hoch in den Strafraum flanken. Durch einen mit dem Hinterkopf ausgeführten Kopfball läßt sich das Leder nun leicht über den Torwart hinweg ins Tor heben.



Zu 5: Ähnlich wie (4), nur muß hier eine lange Flanke auf einen Spieler am langen Pfosten kommen. Dieser köpft wiederum dem nächsten Spieler den Ball genau vor die Füße, Ebenfalls ein sicheres Tor.

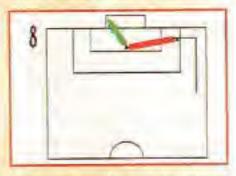


Zu 6: Lauft von der Mitte des Spielfeldes aus zu einer oberen Ecke des Strafraumes. Wartet jetzt, bis der Cursor sich genau in der kurzen Ecke des Tors befindet, bevor Ihr den Feuerknopf loslaßt!



Zu 7: Genau wie (6). Da ein guter Torwart unseren Schuß jedoch parieren kann, lohnt es sich, durch einen heranstür-

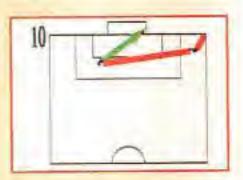
menden Spieler den abgeklatschten Ball abzustauben.



Zu 8: Ihr greift über die Flügel an, schlagt einen Haken in den Strafraum und bedient von dort einen Mitspieler mit einer präzisen Torvorlage.



Zu 9: Eckball! Der von Euch gesteuerte Spieler wird am kurzen Pfosten vor der Fünfmeterraumlinie postiert und versenkt die Ecke mittels Kopfball tief in die lange Ecke.



Zu 10: Laßt die Ecke kurz ausführen, und flankt den Ball schnell zu einem freien Spieler im Torraum.



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Ruinöse Aussichten, wie sie das Endzeitspektakel Burntime in den schönsten Farben auf den Screen bannt, werden, dank Ralf Zachels Tips, schnell wieder etwas rosiger.

Wichtig ist zunächst ein Techniker in der Truppe, der nämlich kann aus allerhand Unrat recht vernünftige Sachen zusammenbasteln:

1. Stoffreste + defekte Wasserpumpe + Schlauch = Wasserpumpe

2. Stahlfeder + Blechteile + Draht = Fangeisen

3. Maschinenteile + Fisenrohr + Schlauch + Stoffreste = Förderpumpe

4. Defektes Funkgerät + Batterien + Elektronikschrott = Funkgerät

Schutzkleidung + Gasmaske + Stiefel + Handschuhe = Schutzanzug

6. Schrauben + Holzstück + Draht = Rattenfalle

Zu Beginn sollte man ein

Dorf besetzen, indem man möglichst einen Techniker abheuert und ihn ins Lager abkommandiert. Daraufhin gibt man das Messer, das sich zu Beginn im Inventory befindet, in ein Haus - siehe da, wirft man nun einen Blick auf den Infoscreen des Dorfes, so werden dort fortan zwei Tagesrationen Maden produziert, womit Euer Überleben vorerst gesichert sein sollte. Als nachstes wird das Umland nach Gegenständen abgesucht, wobei die Fundstücke entweder zum Bau nützlicher Gerätschaften (s. Liste oben) oder zum Tausch mit Händlern gebraucht werden. Nach kurzer Zeit sollte man sich im Besitz von zur Nahrungsproduktion verwendbaren Tools wie Schlangenkorb oder Fangeisen befinden, die man in ein für die entsprechende Nahrung geeignetes Herstellerdorf bringt - fortan hat man Essen ge-

nug, auch zum Tausch gegen andere Güter.

Im übrigen empfiehlt es sich nicht, auf Dauer mit mehr als zwei Personen umherzureisen, da einem die Jungs sonst die Haare vom Kopf fressen. Als Reisebegleiter eignet sich neben besagtem Techniker ein Arzt am besten, da jener einige Vorzüge gegenüber Kämpfern (z.B. heilen) besitzt. Solange kein Schutzanzug zu Eurer Verfügung steht, müssen radioaktiv verseuchte Dörfer vermieden werden. Wasserstellen gibt's in praktisch jedem Ort, nur liegen sie manchmal in Steinhaufen oder Felsspalten verborgen. Die Computergegner lassen sich am besten besiegen, indem man sie zwischen zwei eigenen Dörfern einschließt und diese mit mehreren bewaffneten Personen sichert

Kleiner Trick gefällig, um

sich bei Abandoned Places 2 aus schlappen Abenteurer-Rookies stahlharte Helden zaubern zu lassen? Ja? Dann setzet Euch nieder an unser Lagerfeuer und lauschet den weisen Worten des ehrenwerten Martin Mehlitz.

Ihr müßt wissen, daß jeder Zauber, der von einem Eurer Partymitglieder ausgesprochen wird, die Erfahrungspunkte der gesamten Crew mehr oder weniger stark steigen läßt. Sucht Euch aus diesem Grunde ein gemütliches Plätzchen und hext mit einem Eurer Mannen fleißig drauflos. Was Ihr dabei so zusammenzaubert, ist im Prinzip völlig schnurz, Hauptsache, Ihr hört nicht eher auf, bis daß auch der letzte Magiepunkt verbraucht ist. Wechselt dann zum nächsten Eurer Hexenmeister und beginnt ermit der Zauberei. neut Während der eine nun also kräftig seine magischen Künste erprobt, regeneriert der andere seine verbrauchten Magiepunkte. Tauscht, nachdem jetzt Nummer zwei seinen MP aufgebraucht hat, wieder die Rollen, und setzt das zauberhafte Spiel fort, bis alle Eurer Charaktere in genügend hohe Erfahrungslevels aufgestiegen sind.

ESSER SOFT TOUN Wir überzeugen durch Service

Ancient Art of War Body Blows Burntime Burntime A1200 Chaos Engine Combat Air Patrol D Day Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3) Gunship 2000	A320 USA Edition
Burntime Burntime A1200 Chaos Engine Combat Air Patrol D Day Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	Ancient Art of War
Burntime A1200 Chaus Engine Combat Air Patrul D Day Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Furmula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	Body Blows
Burntime A1200 Chaus Engine Combat Air Patrul D Day Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Furmula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	Burntime
Chaos Engine Combat Air Patrul D Day Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Furmula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	Burntime A1200
Combat Air Patrol D Day Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
D Day Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Furmula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	Combat Air Patrol
Das schwarze Auge Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
Desert Strike Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
Dogfight Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
Dune 2 Eishockey Manager F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	Dogfight
F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
F17 Challenge Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	Eishockey Manager
Fantastic Worlds Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
Flashback Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
Formula 1 Grand Prix Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
Global Gladiators Goal (Kick Off 3)	
Goal (Kick Off 3)	
	To assert the same

	3.0
DA	
DA	59.
DA	49.
DV	69 -
DV	
DA	/51.
DV	615
DA	86
DV	72
DA	57
DA	86.
TA	56.
DV	72
DA	00
DA	29.
DA	
DV	
DA	75.
DA	49
DV	54.0
DA	65,-
D .	ADD 100

	Hannibal	
	History Line	
600	Int. Golf Open A1200	
10	Ishar 2	
	James Pond 2 A1200	
	Kings of Adventure	
	Legend of Kyrandia	
	Lionheart	
9	Lost Vikings	
-	Lothar Matthans	
	Morph	
200	Nick Falde Gou	
20	Nicki Boom 2	
1	One Step Beyond	
196	Overdrive	
53	Oxyd incl. Buch	
8	Pinball Fantasies	
000	Prime Mover	
100	Reach for the Skies	
	Sensible Soccer 92/93	
	Charles and Court of the Cold	

		to the cost of the		
DV	67	Silly Putty	DA	Ġ
DV	75-	Soccer Kid	DV	1
DV	63.50	Space Legends	DA	1
DV	54-	Strategy Masters	DA	
DA	50	Streetfighter 2	DA	
DV	68.50	Syndicate	DV	
DV	63	Tomato Game	DA	
DA	58.	Transarctica	DV	
DV	68.50	Trolls	DA	
DV	63.50	Walker (Psygnosia)	DA	
DA	51.	Waxworks	DA	
DA	82.50	Whales Voyage	DA	
DV	63	Woodys World	DA	
DA	39	WWF 2 Europ. Ramp.	DA	
DA	49.	Yol Joel	DA	
DV	59-	Zool für A1200	DA	
DA	57.	Casa and and	acide W	
DA	55-	Wir versenden auss		
DA.	54,-	Im Sicherheitskarto		E
DA	51.	Mehrkosten	-	

Wir	versenden ausschließlich
Itt	Sicherheitskarton ohne
	Mehrkosten.

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	7.30
3,5" externes Laufwerk	125
512 KB für A500	53.
2 MB für A500 intern	229.
1 MB für A600 intern	99.
400 dpi Mouse	45.
Superbase 4 deutsch	369
TruePaint	DA 179
Pelican Press	DV 109.
Directory Opus V 4.0	DV 119.
Discal Come II	TW 999

Final Copy II DV 222.-TurboPrint Prof. 2.0 DV 139.-X-Copy & Tools (NEU!!!) DV 74-HD 127MB incl. Controller 579.

ESSER-SOFT KÖLN Goldfasanenweg 14 50829 Köln

andkoston: Bei Vorkause per V Scheck DM 7.00 hei Nachmalime Post DM 10.00 ; UPS DM 15.00 Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00 thai Drucklingung des Magazine moch sucht liebeiten Pressunderungen und Drucklichter eurbehalten

Telefon Telefax BTX

55.-

69.-59.

62-37. 51. 46. 58.-59. 63.-51.-51. 56. 51

68.50

: 0221 | 58 61 17 : 0221 / 58 49 46 ESSER#SOFT

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Da macht man sich auf die Weltraumsocken, um, wie so oft, die gute alte Erde vor der Versklavung durch größenwahnsinnige Aliens zu retten, schwingt sich voll des guten Kampfgeistes in den nächstbesten hochtechnisierten Sternenfighter und... tja, und muß dann mit Grauen feststellen, daß man sich aus Versehen in einen dieser fliegenden Blastar-Schrotthaufen gesetzt hat! Aber keine Panik auf der Titanic, dank Martin Lindhorst wird alles wieder cool am Pool: Ein Druck auf die Taste P wie "Pause", gefolgt von einem herzlichen MALICEOFTHEMYR-KOIDS (ohne Leerzeichen eingeben und auf Y=Z achten!), und die Sache flutscht! Denn zur Freude des genervten Alien-Busters sind nun die oberste Reihe der Tastatur (also von 1 bis BACKSPACE) sowie die Tasten Q W E R T Z mit den einzelnen Levels belegt; durch kurzes Antippen der DEL-Taste läßt sich jederzeit ein kleiner Einkaufsbummel arrangieren. Wer dank der völlig steuerung unter chronischem Energiemangel leidet, kann sich überdies mittels Cursor-Ta-NACH PFEIL OBEN, wann immer nötig, eine kleine Auffrischung gönnen.

Kurz nachdem wir in der Ausgabe 9/93 den Level 5: 2385

Cheat zu A-Train ver- Level 6: 5924 öffentlicht hatten, stürz- Level 7: 1267 te Brigitta in mein Level 8: 7208 Büro, stieß einen grel- Level 9: 6532 len, trommelfellzerfetzenden Schrei aus und kippte mir eine gute Tonne Beschwerdebriefe über die Rübe... und dabei war es ausnahmsweise nicht mal meine Schuld, daß bei so vielen Eisenbahn-Tüftlern unsere geniale Mogelei versagte! Denn wie wir jetzt durch Charley Krooß in Erfahrung gebracht haben, erdreisteten sich die oberschlauen Macher der deutden schen Version, Cheat gleich mitzuübersetzen. Wer also die deutsche Ausgabe von A-Train sein eigen nennt, muß, nachdem er die SHIFT-Taste gedrückt hat, SCHUMM-LERSCHUMMLER-SCHLAPPSCHWANZ einhacken, um in den Genuß einer Gratis-Mille zu kommen...

Wer Uhren nachmacht oder verfälscht oder nachgemachte oder verfälschte Uhren sich verschafft oder in Umlauf bringt, wird mit Gear Works nicht unter 12 Levels bestraft! Gregor mißratenen Schiffs- Mechtsersheimer hat, Codes erkennen läßt, diese "Strafe" bereits verbüßt:

> Level 1: 0000 Level 2: 3518 Level 3: 6382 Level 4: 8427

Level 10: 5012 Level 11: 6511 Level 12: 8562

Alsdann hätten WIL auch noch einen kleizum Nachtrag nen Lionheart-Cheat aus Ausgabe 5/93: Nachdem Ihr durch "Hocke - Pause - CTRL -HELP-Taste" das kleine Löwenherzchen quasi mit einem guten Schluck Doppelherz gestehen stärkt habt. nicht nur die bereits erwähnten Optionen zur Verfügung, sondern überdies eine ganz besonders nützliche Funktion. Sobald Ihr nämlich (bei aktiviertem Cheat-Mode) im Spiel die CTRL-Taste drückt, läßt liebestolle sich das Schmusekätzchen mittels Maus oder Cursortasten, der Schwerkraft zum Trotz, nach Belieben über den gesamten Level bewegen. Auf diese Weise können gefährliche Stellen, wie z. B. Lavaseen, oder Spinnen mühelos überwunden werden. Um Euren Helden nach eiwie sich unschwer an ner ausgiebigen "Tour nachfolgenden Level- de Level" wieder auf den Boden der Plattformen zurückzubringen, genügt ein weiterer Druck auf die CTRL-Taste. Viel Spaß und guten Flug wünschen Euch Stefan Dries und selbstverfreilich auch wir!

REEZER

Global Gladiators: Die Anzahl der Leben läßt sich bequem in Adresse 45E95 manipulieren. Die Ms stehen in Adresse 45E99. In energiemageren Zeiten empfiehlt es sich, den Wert der Adresse 45E9D hinaufzusetzen.

Soccer Kid: Um die Freezer-Adressen anwenden zu können, muß zuvor eine andere Adresse wie folgt verändert werden: Mit dem Befehl "e 82" die Adresse DFF082 auflisten und dann den Wert F3F4 eintragen. Erst jetzt könnt Ihr in Adresse C02764 die Anzahl der Leben eintragen, Euch in C0279E ein paar Herzchen dazuschreiben, die Zeit in C00223 manipulieren und schließlich auch die Anzahl der Fußballerkarten in den Adressen C00151 und C002D2 ver-

Lothar Matthaus: Eine etwas magere Torausbeute läßt sich mit Adresse 000582 sehr leicht ausbessern.

Eishockey Manager: Die hier aufgelisteten Adressen sind nur für einen Solospieler gültig:

C5D31B Anzahl der Zuschauer C5EA1D Anzahl der Aktien PLAY

TIME C5EA15 Anzahl der Aktien HER-RENHAUSER

C5EA25 Anzahl der Aktien SOFT-**WARE 2000**

CSEA2D Anzahl der Aktien KRON Den nächsten Adressen sollte man den Wert "1" zuordnen, sobald man den entsprechenden Kaufpreis bezahlt hat. Somit läßt sich die Wochenzahl bis zur Fertigstellung der Neuerrungenschaft auf ein Minimum

reduzieren! C59E20 Überdachung

C59E21 Anzeigetafel

C59E22 Kühlanlage C59E23 Sitzkomfort

C59E24 Zustand

C59E25 Verkehrsverbindung

C59E26 Gastronomie

C59E27 Kino

C59E28 Bowlingbahn

C59E29 Sitzplätze

C59E2A Stehplätze

Frostigen Freezer-Dank an Jochen Bräsemann, Michael Svezia und Johannes Hoen.

Strategie, Handel und Geschichte

Christoph Kolumbus

Für AMIGA und PC

Dieses komplexe Handelsspiel vereint in einmaliger Weise strategische, wirtschaftliche und geschichtliche Elemente.

DIE FEATURES:

- 1 4 Spieler
- komplett in deutsch
- komplexes Spielsystem
- Amiga Grafik zum Teil mit 64 Farben • VGA 256 Farben eingebauter Kartengenerator
- 5 verschiedene Heimathäfen
- Fullscreen-Scrolling und Animationen
- · Digi-Sound-Effekte
- Midi-Musik
- ganz einfach mit der Maus zu bedienen Spielstände speicherbar
- 4 Mannjahre Entwicklungszeit



BESUCHEN SIE UNS:

Computer '93 in Köln vom 05.11.93 - 07.11.93 Halle 11, Stand: D20 / E21

DEMO-DISKETTE (Für Amiga oder PC) GEGEN 6,-DM IN BAR ODER BRIEFMARKEN BEI:

SOFTWARE 2000 STICHWORT "DEMO Kolumbus" Postfach 110 23691 EUTIN



SOFTWARE 2000

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47 Programmiert auf gute Unterhaltung.

LOSUNG ISHAR 2

Wie es scheint, ist der Abenteurergeist doch noch nicht
ganz aus den dunklen Seelen
der Amiganer gewichen, denn
nach langer Zeit der Rolli-Abstinenz hat sich ein tapferer
Krieger namens H. Schmitt
aus dem fernen Kendoria
zurückgemeldet – freilich
nicht, ohne eine schöne Komplettlösung samt Karten mitzubringen! Also auf ins
Getürumel...

Das Abenteuer beginnt auf Irvans Insel. Wer hier damit anfängt, die vor ihm stehenden Gegner anzugreifen, ist selbst schuld. Ein frühzeitiges Ableben wäre dabei garantiert. Statt dessen geht man ein Stück nach Westen und dann nach Norden, bis man zu einem Dorf kommt. Am Brunnen hört man Stimmen, weshalb man flugs an der Kurbel drehen sollte. Im Eimer sitzt ein Dieb, der sich uns anschließen will. Wir nehmen ihn auf und ihm dann seine "Penunze" ab, um ihn danach auch gleich wieder zu entlassen, da man absolut nichts mit ihm anfangen kann. Nun geht's ab Richtung Kneipen, von denen es zwei auf dieser Insel gibt. Bevor wir mit dem Rekrutieren anfangen, etwas Grundsätzliches zu den einzelnen Charakteren: Klickt man den Namen eines Partymitglieds an, erscheinen seine Statistiken. Auf der ersten Seite stehen sein Name und sein Beruf, auf der zweite seine Fähigkeiten und auf der dritten seine Eigenschaften. Das einzige, was sich an diesen Werten im Laufe des Spiels verändert, ist die Vitalität auf der ersten Seite. Alle anderen Werte verändern sich nicht. Deshalb solltet Ihr besonders auf die Stärke und die anderen Werte der Seite "Eigenschaften" achten. Je stärker ein Charakter, desto besser. Der stärkste Magier ist nutzlos, wenn er beim ersten Luftzug eines Schlages

gleich tot umfällt.

Wir wählen unsere Genossen also folgendermaßen aus: zuerst die schwachen, mit denen man sowieso nichts anfangen kann. Wir nehmen ihnen die Kohle ab und schicken sie dann in die Wüste. Gehen sie nicht freiwillig, helfen wir eben etwas nach - man kann beliebig drauflosmorden, ohne daß dies Konsequenzen hätte. Auf diese Art und Weise arbeiten wir uns langsam bis zu den guten vor. Einen Priester oder Geistlichen sowie einen Magier sollte man unbedingt dabeihaben. Der unbekannte Mönch wird immer gern genommen, da er zudem ziemlich stark ist und einiges aushält. Dringend gebraucht wird ein zielsicherer Bogenschütze, der Fünfte im Bunde sollte ein schlaggewaltiger Kämpfer sein. Übrigens gilt bei diesem Spiel nicht das Motto "Der Spieler verkörpert den Helden und somit einen ständigen Charakter" - im Gegenteil. Dieser Zubaran, mit dem man anfängt, ist ja nicht gerade eine große Leuchte. Es spricht absolut nichts dagegen, auch diesen Herrn gegen einen besseren auszutauschen.

Ist die Party schließlich komplett, sollte man an die Ausstattung denken. Schwert bzw. Dolch für die Gehirnakrobaten, Rüstung, Helm und Schild sowie einen Bogen für den Schützen und für jedes Mitglied 20 Pfeile. Weiterhin gilt es, genügend trockenes Brot mitzunehmen, etwas anderes gibt es leider nicht. Die Nahrung dient dazu, den Punkt "körperliche Fitneß" wieder aufzufrischen, wenn Recken nach einem Kampf die Puste ausgegangen ist. Darauf sollte man ständig achten. Auch unterscheiden sich hier viele Personen. Es gibt Typen, die sehen aus wie Tarzan, entwickeln aber auch einen Appetit wie funf Gorillas - und nach dem dritten Schlag sind

sie total am Ende. Solche Versager sollte man sofort wieder entlassen, denn sie fressen einem auf Dauer die Haare vom Kopf. Seile werden jetzt noch keine benötigt, genausowenig irgendwelche Tränke oder sonstige Zauberzutaten.

Ist alles beisammen und gespeichert, wandern wir Richtung Osten. Bevor es in den Mangrovenwald geht, biegen wir aber erst mal Richtung Norden ab. Hier finden wir neben vielen schwarzen und weißen Pilzen, die wir natürlich einsacken, auch den einzigen Strauch Löwenzahn - ein wichtiges Gewächs! Nun sollten wir langsam in den Wald vordringen und Bekanntschaft mit leicht mutierten Riesenwespen machen. Danach treffen wir auf einige Orks, die meist in Dreiergruppen angreifen. Die kleine Lichtung im Südosten unbedingt meiden, denn hier haust der Oberork, der noch zu stark für uns ist. Ganz im Osten an der Küste steht ein Magier im Sumpf und hat, außer nassen Füßen, auch noch den Wunsch, 10.000 Po's zu kassieren. Da wir noch nicht wissen, wofür, lassen wir ihn links liegen und begeben uns zum Startpunkt des Spiels, wo drei Typen gerade dahei sind, ein Mädchen abzumurksen. Wir nähern uns den Killern soweit, daß wir sie mit Pfeilen beschießen können, sie aber nicht zu uns kommen. Nach einigen Treffern erledigen wir den Rest mit den Nahkampfwaffen und heben uns die restlichen Pfeile für den Oberkiller auf. Sollten die Gegner ihre Geldsäckehen verlieren, nehmen wir diese an uns. Ist der Obermotz besiegt, untersuchen wir das Girl. Leider liegt die Dame schon im Sterben - sie gibt uns noch schnell einen Anhänger, faselt wirres Zeug und gibt den Geist auf.

Auf dem Weg zurück ins Dorf gehen wir zum Anlegesteg, der sich im Südwesten befindet. Hier liegt zwar ein Boot, doch dummerweise dürfen wir es nicht benutzen. Nach dem Motto "Frechheit siegt" greifen wir den Wächter an, um sofort verhaftet und dem

Stammeshäuptling vorgeführt zu werden. Dieser ist großzügig und bittet uns, ihm das Medaillon seiner Freundin zurückzubringen. Wer den Anhänger verschwundenen hat, läßt sich leicht denken: der Oberork auf der Lichtung. Diesen beseitigen wir mit der alten Taktik: Nicht zu nahe herangehen und so lange mit Pfeilen schießen, bis entweder diese verbraucht sind oder der Ork verblichen ist. Der Rest wird mit den Schwertern erledigt. Dem toten Ork nehmen wir seine Hinterlassenschaft sowie die gesuchte Halskette ab. Diese bringen wir dem Häuptling, der uns vor lauter Freude sein Schiff schenkt. Auf dem Weg zum Steg kommt man an zwei Steinblöcken im Westen vorbei, zwischen denen eine Reliquie auf dem Boden liegt. Das Teil brauchen wir zwar, aber die Steinmonster, die es bewachen, würden zum jetzigen Zeitpunkt Hackfleisch aus uns machen - deshalb lassen wir es liegen und holen es uns ein wenig später. Staft dessen betreten wir unser Schiff und segeln zu Zachs Insel.

Die Stadt auf diesem Eiland ist eine Mischung aus Heidelberg im 12. Jahrhundert und Venedig, wie es heute ist. Die Typen, die hier in den Straßen herumstehen, kann man wegputzen, sie wachsen immer wieder nach. Zunächst gilt es wieder, schlaffe Partymitglieder durch bessere zu ersetzen. Besonders zu empfehlen sind hier die beiden schwarzen Ritter und der Echsenmann. Da dieser schuppige Geselle auf wenig Gegenliebe bei den meisten Gruppenmitgliedern stößt, sollte man alle entlassen, die etwas gegen ihn haben. Die Ritter werden normalerweise problemlos akzeptiert. Vorsicht vor Spionen! Keinen aufnehmen, denn nach der ersten Nacht im Gasthaus sind die Kerls meistens mitsamt dem Geld wieder verschwunden. Orks werden im allgemeinen als Reisebegleitung abgelehnt - wahrscheinlich, weil sie so häßlich sind. Auch hier sollte man jeden, den man nicht braucht, um seine Knete erleichtern und dann wegschicken. Auf diese Weise kann man schon zu einem kleinen Vermögen kommen. Das Geld ist übrigens dringend erforderlich, denn was man auf dieser Insel ausgeben muß, ist absolut phänomenal – genau wie die Preise für gute Ausrüstung. Deshalb gibt es hier auch besondere Möglichkeiten, die Reisekasse aufzubessern.

An bestimmten Stellen werdet Ihr von Räubern überfallen, die finanziell ganz gut bestückt sind - sobald Ihr sie abgemurkst habt, braucht Ihr nur ein paar Schritte weiterzugehen, zurückzukommen, und schon sind die Ganoven wieder da. Als nächstes sämtliche Kneipen abklappern und sich alles anhören, es ist fast alles wichtig. Die Ausrüstung muß unbedingt aufgebessert werden, wenn man hier längerfristig überleben will. Der beste Waffen- und Rüstungsladen ist ganz im Südosten, gegenüber dem Zoogeschäft. Wenn man allerdings die Preise sieht, könnte man meinen, man sei beim Juwelier. Deshalb wollen wir zunächst unsere Barschaft gewaltig aufbessern. Im Norden gibt es eine Bank mit einem Vorderund einem Hintereingang. Vorne bekommt man problemlos die Tür auf, aber kein Geld, wenn man vorher keines eingezahlt hat. Da wir aber trotzdem abheben wollen, gehen wir zum Hintereingang. Dieser wird schwer bewacht, man muß die Wachen in einem Durchgang plätten. Entfernt man sich zwischendurch vom Ort des Geschehens, werden die Typen wieder erneuert. Also, so viele Pfeile mitnehmen, wie man tragen kann. Hat man sich endlich durchgekämpft, kann man sich im Tresorraum der Bank nach Herzenslust bedienen. Zwar werden 160.000 Po's angezeigt, es sind aber "nur" 100.000, die man hier abstauben kann. Egal, zum Einkaufen reicht's allemal.

Beim Shopping aufpassen, vor allem, was die Chaos-Waffen und -Rüstungen betrifft. Diese passen nur den allerstärksten

Charakteren, deshalb unbedingt vorher abspeichern, sonst macht man mit einer Unart des Spiels Bekanntschaft: Man kann hier absolut nichts und nirgends etwas verkaufen. Neben den Chaos-Teilen sind die magischen Rüstungen und Schwerter das Beste, was es für Geld zu kaufen gibt. Das Chaos-Schild kann fast jeder benutzen, ebenso den Chaos-Helm. Sollte das Geld dafür nicht reichen, was zu vermuten ist, dann tut's auch ein Feuerschwert aus einem anderen Laden. Hat man auf dieser Insel alle Kneipen, den Tempel und den Gouverneurspalast besucht, geht's zur Bücherei, ganz oben im Osten. Hier finden wir einen weiteren Teil der Karte; auf ihr ist eine neue Insel verzeichnet! Den Klampfen-Heinz auf seinem Faß vor dem Lesetempel ignorieren wir für dieses Mal, ebenso den Eingang zur Bar "Blue Velvet", der von einem riesigen Kerl bewacht wird. Nachdem wir gegessen und geschlafen haben, machen wir uns auf zu Akeers Insel. Wer noch zu schwach sein sollte, der kann noch etwas trainieren, indem er Räuber oder die Wächter hinter der Bank oder dem Gefängnis dezimiert.

Noch ein Hinweis: Priester und Magier werden nur wenig gebraucht. Der Priester heilt, und der Magier sollte den körperlichen Schutz für alle aufsagen. Daneben sollte man später "umdrehen" können, wenn ein Mitglied verhext wurde. Weiter interessant ist der Spruch "Zeitwandlung", denn danach sind alle Partymitglieder sowohl physisch als auch psychisch topfit. Auch der Spruch "Exorzismus" wird noch benötigt. Gebrauchen kann man ferner Lähmung oder Blindheit, speziell für besonders starke Gegner, die keine Magie beherrschen. Alles andere, insbesondere Teleportation und Magischer Schlüssel, sind Flops, auch das Umdrehen von Untoten, in vielen Spielen beliebt, klappt hier nicht - mit Draufhauen kommt man da schon wesentlich weiter.

Auf Akeers Insel spielt sich al-

les im Untergrund ab. Wer dieses Eiland geschafft hat, kennt keine finanziellen Probleme mehr, denn hier kann man sich locker eine Million Po's abholen. Außerdem wird's jetzt zum ersten Mal schwierig, denn das Dungeon beherbergt mehrere Etagen, eine Menge Fallen und Geheimtüren. Diese sind allerdings meistens leicht zu finden, denn irgend einer in der Gruppe verspürt sicher einen Luftzug und meldet dies. Die Gegner bestehen hauptsächlich aus Skeletten, die gar nicht so ohne sind. Auch sie erscheinen immer wieder an der gleichen Stelle; also besonders beim Rückweg darauf achten! Zunächst sollten wir getreu dem Motto "Immer an der Wand lang" nach Osten traben. Wir gehen so lange, bis wir auf eine Abzweigung Richtung Süden stoßen. Die endet zwar in einer Sackgasse, jedoch finden wir dort einen Totenkopf und Kohle. Beides nehmen wir mit.

Weiter geht es Richtung Osten, bis wir zu einem großen Raum kommen, in dem eine Menge Feuertöpfe stehen. Von hier führen zwei Wege weiter nach Osten. Wir nehmen den rechten und biegen gleich wieder links ab, Richtung Süden. Der Weg endet in einem breiten Gang, der von Süden nach Norden führt. An den Wänden im Osten und im Westen befindet sich jeweils ein Hebel. Beide werden umgelegt, woraufhin sich zwei Türen öffnen. Wir bewegen uns nun weiter nach Norden, bis der Weg nach Westen abbiegt. Durch die offene Tür kommen wir in einen größeren Raum, an dessen nördlicher Wand sich wieder ein Hebel befindet. Auch diesen legen wir um und gehen zurück in den breiten Gang mit den beiden Hebeln. Westlich von diesem Gang gibt es einen kleinen Raum, dessen Holztür nun ebenfalls weit offen steht. Dahinter finden wir wieder einen Totenkopf und einige Münzen sowie Waffen. Der Hebel in diesem Raum wird umgelegt, wodurch sich die letzte für uns wichtige Tür öffnet. Ganz im

Osten liegt eine Sackgasse, in der wir einen weiteren Knochenkopf finden. Bevor wir
jetzt weitermarschieren, sollten wir zuerst wieder auf
Zachs Insel reisen, ausruhen
und Essen kaufen, denn die
Vorräte dürften inzwischen
nahezu aufgebraucht sein.

Wieder zurück, begeben wir uns nach Osten in den breiten Gang mit den beiden Hebeln. Von da aus wandern wir nach Norden in den schmalen Gang, der dann nach Westen abzweigt, bis wir wieder in den größeren Raum mit dem Hebel kommen. Von hier aus geht's nach Westen, aber langsam und vorsichtig, denn bei der nächsten Tür wartet ein zäher Gegner, der zudem noch Magie beherrscht. Wieder einmal sind die Pfeile dran - zwei Bogenschützen sind jetzt besser als einer. Haben wir den Kerl endlich geschafft, räumen wir den Raum dahinter gründlich aus und achten dabei besonders auf die beiden Fallen. Jetzt zurück nach Osten, dieses Mal bis zur letzten Tür. Der Gang biegt zuerst nach Norden und dann nach Westen ab. Durch einen größeren Raum, dessen nördliche und südliche Wand mit Fallen gespickt sind, erreichen wir den nächsten Feind. Dieser ist noch stärker als der vorige, und deshalb sollte man hier eine besondere Taktik anwenden: Hat er uns gesehen, weichen wir so lange zurück, bis er uns nicht mehr folgt meistens bis zu einer Biegung des Ganges. Da er nicht um die Ecke zaubern kann, wir aber schießen können, erledigen wir ihn jetzt ziemlich leicht.

Die Wand im Norden besitzt in der Mitte einen Knopf. Nachdem man diesen gedrückt hat, öffnet sich eine Geheimtür, hinter der ein langer Gang liegt. Dieser führt an sechs Schalen, die an Ketten hängen, sowie an drei Nischen vorbei. Die Schalen sollte man alle anklicken, denn die meisten enthalten Bares, und das nicht zu knapp. Am Ende des Ganges befindet sich eine verschlossene Tür. Nun aufgepaßt: Dahinter verbirgt sich

Sie wollen immer das Beste?

Sekt oder Selters?

A-Troin IDV 86 90 67 90 96 90 Abandoned Places 2 MV Airbus A-320 USA-Edition (DV) Air Force Communder IDVA Alien Breed 2 JAA 62.90 a.A. Ambermoon (DV) 76.90 67.90 Ancient Art of War in the Skies [Mil 6F,90 Anstoß [B-17 Flying Fortness DA 62 90 74 90 Bottle Isla Doto Disk 2 + CD (DV) Bottle Isle Team + CD ICM Bazooka Sue IDM Blastor 54.90 74.90 Body Blows (DA) Bundeslige Manager Prof. 2.0 DV 69,90 Choos Engine (DA) 79.90 Das Schwarze Auge [7V] 76.90 Der Patrizier (DV Die Siedler (DV) T.A 59.90 Dune N D 72.90 79.90 Dungeon Master & Chaos...-Pack (DV) Eishockey Manager (DV) 62.90 Elysium Entity 1 Eye of the Beholder II (DV) Flashback | Football Manager III (DV) Formula One Grand Prix IDA) Goal : 69.90 72.90 Gunship 2000 (DA) Hannibal | Hero Quest 2 (DA) Hired Guns History Line 1914-1918 + CD IDVI Indiana Jones IV (DV) Ishur 2 (Joogthan (1) Jurassic Park (DV) Lemmings 2 (MA) Lion Heart Lother Motthaus (24) Lotus 1-3 Pack DA Mega Sports DA . Mix Collection DV 62.90 69 90 56.90 45.90 59.90 56.90 On Step Beyond IMAI Oscar Overdrive MAI 76.90 74.90 Pinball Fantasies (MA) Pools of Darkness IDV Populous 2 Plus DV Secret of Mankey bland 2 (DV) Sensible Soccer 92/93 IMVI Sim Barth 10 Sim Life ID 89,90 Soccer Kid IDA Space Hulk (DA) Space Legends (DA) Starbyte No.2 Collection (DV) Stor Trak 6 - 25th Anniversory IDVI Street Fighter 2 DA Subtrade D Superfrog IDA Syndicate (DV)
The Human Roce Jurassic (DA) The Last Vikings (DV) Tornado | 64 90 Trops 'n' Treasures (DV) Turrican III IDV SA Uridium 2 DA War in the Gulf DV Whole's Voyage [IV] Wing Commander (DV) Yal Jos! (DV)

D&D Basis-Spiel |DV|
Abenteuer-Module D & D/AD & D (DV) 59.90 O.A. Figuren (Rai Partito, Grenodier) Fantasy-Romane (Goldmann, Heyno) bb 9:60 Die angegebenen Preise sind Versond-Preise!

Täglicher Bestellservice Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr 10.00 - 13.00 Uhr 04221/64483

HUNTESTRASSE 2

27749 DELMENHORST



LOSUNG

ISHAR

den Weg gelaufen ist. Er beherrscht zwar keine Magie, dafür hat dieser Riese jedoch eine Axt bei sich, die bestimmt mehrere Tonnen wiegt. Entsprechend sind die Schäden, die das Teil anrichtet. Besonders fies ist jedoch, daß der Kerl erst aus seinem Loch hervorkommt, wenn man der Tür den Rücken zukehrt und sich gerade damit abgefunden hat, daß es hier nichts mehr zu holen gibt. Also unbedingt speichern, denn bei diesem Brocken sind bestimmt mehrere Anläufe notwendig. Der Priester sollte im Kampf nur heilen, der Magier den Riesen entweder blenden oder lähmen, damit er wenigstens manchmal nicht trifft. Nur so kann man ihn schaffen. Zur Belohnung gibt es dann auch ein hübsches Sümmchen.

Jetzt gehen wir zurück Richtung Ausgang, aber nicht ganz so weit. Etwa in der Mitte dieses Labyrinths führt ein langer Gang Richtung Norden. Auch er endet in einem Rundgang, in dessen südwestlicher Ecke eine Falle an der Decke hängt. Gegenüber dieser Falle, an der nördlichen Wand, findet sich eine Geheimtür: Man geht einfach durch die Wand bis zu einer Treppe. Danach folgt noch ein langer Gang, an dessen Ende ein Loch in der Wand ist. Es führt uns in die Kanalisation. Durch brackiges grünes Wasser waten wir immer Richtung Norden, bis zum nächsten Loch in der Wand. Dahinter warten wieder eine Treppe und ein Gang mit drei Schalen. Die letzte wird geplündert. Da wir nun unendlich reich sind, geht's mit dem Schiff zurück auf Zachs Insel, denn dort ist noch eine Menge zu erledigen.

Im Süden der Stadt gibt es einen Laden, der nur Klamotten verkauft. Hier erstehen wir für jeden in der Gruppe eine Mönchskutte. Von da aus gehen wir zum Blue Velvet, besser gesagt zum Wächter. Auch diesen beschießen wir erst mit Pfeilen und geben ihm dann persönlich den Rest. Bevor wir das Etablissement aber betreten, statten wir dem Zoogeschäft noch einen Besuch ab und kaufen eine Nacht wird. Ab 20 Uhr kann man den Laden betreten, um sofort festgenommen zu werden. Wir finden uns in einer Zelle wieder, aus der es scheinbar keinen Ausweg gibt. Aber wozu haben wir unseren Privatzoo bei uns? Wir lassen die Elster fliegen und warten, bis sie uns den Gefängnisschlüssel bringt. Mit diesem verschwinden wir aus dem unfreundlichen Gemäuer. Die Geheimtür, die wir dabei entdecken, beachten wir vorerst nicht weiter. Statt dessen legen wir unsere Kutten an und wandern zum Mönch, der zwischen Mitter-

der schwierigste Gegner, der uns bisher über nacht und 4 Uhr morgens vor dem Tempel steht. Nach einem netten Plausch gehen wir durch die Tür und kommen gerade recht zu einer Opferszene, in der ein junges Mädchen für Shandar geschlachtet wird. Dieses Bild sollten wir nicht verlassen, bevor wir nicht einem der Mönche seinen Schlüssel abgenommen haben, den er leichtfertig am Strick seiner Kutte getragen hat. Jetzt können wir endlich raus und ab in den Geheimgang, um hinter dem Gefängnis wieder an die Oberwelt zu gelangen.

> Da wir unbedingt die Bibliothek besuchen wollen, müssen wir noch schnell ein paar Wachen niedermetzeln. In der Bücherei finden wir eine Liste mit Zaubersprüchen und deren Bedeutung. Dem Musiker geben wir ein paar Märker, damit er uns etwas über fünf Schneesteine verrät. Nun sollten wir die Kneipen im Nordwesten der Stadt heimsuchen, und zwar so lange, bis wir erfahren, daß wir zwischen 2 und 4 Uhr in der 4-Türme-Allee erwartet werden. Wer jetzt aber die Stadt nach einer breiten Straße absucht, ist auf dem Holzweg. Hier sind Alleen kleine, schmale Sackgassen. Am Ende dieser "Gasse de Sack" wartet zur angegebenen Uhrzeit eine vermummte Gestalt, die uns für 20.000 Po's eine Reliquie verschachen. Mit diesem Ding im Gepäck geht's zum Hafen und ab aufs Schiff. Wir steuern wieder unsere erste Insel an und besuchen den Magier im Moor. Diesem geben wir 10.000 Po's – dafür verplüscholisiert er unseren Adler. Lassen wir diesen nun fliegen, kommt er mit einer Karte einer weiteren Insel zurück. Das Eiland nennt sich Jons Insel. Bevor wir abdüsen, sollten wir uns die Reliquie bei den beiden Felsblöcken im Westen unter den Nagel reißen, denn die Gegner dort sind, dank unseres Kräftezuwachses, endlich zu schaffen. Danach wieder auf Zachs Insel zum Einkaufen.

Wer es noch nicht gemerkt hat - im Tempel fehlt die Statue, im Palast der Gouverneur. Wir kaufen nun für jeden einen Strick. Nicht Elster sowie einen Adler. Mit diesem Getier zum Aufhängen, sondern zum um den Bauch warten wir vor der Tür des Blue Velvet, bis es wickeln, denn in den Eisbergen auf Jons Insel ist es besser, man seilt sich an. Außerdem brauchen wir die Zutaten für die Sprüche Mildong und Humbolg. Wir können hier alles kaufen außer dem Edelweiß. Dieses müssen wir erst pflücken. Am wichtigsten sind aber die Pelzmäntel, denn ohne die holt man sich gewaltige Frostbeulen - dafür können wir jetzt die Mönchskutten wegschmeißen. Wer noch mehr Platz braucht, kann auch, möglichst an einer markanten Stelle, die bisher gesammelten Totenköpfe ablegen. Hat jeder noch seine 10 Brote und 20 Pfeile dabei, fahren wir mit dem Schiff zum östlichen Anlegesteg auf Jons Insel.

Hier gehen wir immer Richtung Osten, bis es nicht mehr weitergeht, und finden im Schnee den einzigen Zauberkessel in diesem Spiel. Nun geht's zurück nach Westen bis zur nächsten Abzweigung, die mitten ins Gebirge führt. Irgendwann stoßen wir in dieser Gegend auf ein mutiertes Einhorn, das sich als recht zäh entpuppt. Da wir aber sein Horn brauchen, hauen wir ihm eben kräftig aufs Maul, bis nur noch besagtes Horn übrig ist. Dann zurück zum Schiff, um zum westlichen Landungssteg der Insel zu schippern. Immer an der Ostküste entlang bis zu einem Weg, der Richtung Westen führt. Dort werden wir von einigen Riesen angegriffen, aber auch die können uns nicht aufhalten. Wir traben so lange weiter, bis wir auf eine Sackgasse stoßen, in der wir das lebende Schwert finden - eine absolute Superwaffe! Etwas später treffen wir einen Ausgeflippten, der in der Luft schwebt. Da der Heini nicht mit uns reden will, versuchen wir es eben mit Zwangsernährung. Wir rühren in unserem Zauberkessel die Zutaten zum Spruch Humbolg an und schütten ihm das Zeug in den Rachen. Das Gourmetgebräu schmeckt ihm dermaßen gut, daß er uns ein weiteres Stück der Karte schenkt: Thorms Insel.

Nach dem Anlegen am dritten Steg werden wir von niedlichen Zwergen angegriffen. Diese sind zum Glück schnell beseitigt, und wir können unseren Weg fortsetzen. Wir klappern alles und vor allem jede Sackgasse ab, bis wir insgesamt fünf Edelweiß gepflückt haben. Mehr gibt es nicht. Da die Dinger nicht nachwachsen, behandelt sie mit Vorsicht. Auf einem langen Weg Richtung Osten, der immer höher führt, wird die Gruppe plötzlich von Schwindelgefühlen befallen. Es geht nur weiter, nachdem jeder das Gebräu namens Mildong eingenommen hat - deshalb auch die Edelweiß, Am Ende des Weges wartet wieder eine Reliquie auf uns, die wir im Gepäck verstauen. Im Moment gibt es hier nichts mehr zu tun, also fahren wir zurück zu Zachs Insel. Da wir aber später noch einmal zurück müssen, behalten wir die Pelzmäntel im Gepäck.

Bevor wir uns auf den Weg zu Thorms Insel machen, kaufen wir alle Zutaten zum Spruch Jablou. Hierzu benötigen wir auch das Büschel Löwenzahn, das wir ganz am Anfang gefunden haben. Alle Partymitglieder sollten inzwischen über gute Rüstungen, insbesondere über gute Schilde verfügen, denn einen Schild, der übrigens unbedingt aus Metall sein muß, brauchen wir auf Thorms Insel.

Das Eiland besteht aus Hängebrücken,

die über große Bäume gespannt wurden. Der Anhänger, den wir am Anfang von dem sterbenden Mädchen bekommen haben, baumelt bestimmt schon um unseren Hals, wenn nicht, sollte man das Teil jetzt anlegen. An der ersten Kreuzung nehmen wir die linke Abzweigung und gehen Richtung Norden, dann die zweite Straße rechts. Am Ende des Weges treffen wir auf ein merkwürdiges Baumwesen. Ist es nicht logisch, daß man diesem den Jablou-Trank zu trinken gibt? Nein? Was soll's, trotzdem ist es so. Das Wesen verliert einen weiteren Anhänger, den wir umgehend einsacken. Auf dem Rückweg kommen wir an einem kleinen Dorf vorbei. Alle Hütten, die man betreten kann, sollte man auch aufsuchen und sich anhören, was die Leutchen zu erzählen haben. Vom Hafen aus gehen wir jetzt Richtung Osten, bis wir von einigen Wesen angegriffen werden, die verblüffende Ahnlichkeit mit George Lucas' Ewocks haben. Leider muß man sie beseitigen, um am Ende dieses Weges eine weitere Reliquie einsammeln zu können. Anschließend wandern wir vom Hafen aus Richtung Nordosten bis zu einer steinemen Figur. Um weiterhin unlogisch zu bleiben, geben wir dieser das Horn unseres erlegten Einhorns. Der Steingnom erwacht daraufhin und verwandelt einen Schild aus Metall, den wir ihm zuvor gegeben haben, in einen Anti-Feuer-Schild, den wir später noch bitter benötigen.

Wir bewegen uns ein Stück zurück, um an der nächsten Kreuzung nach Norden, dann nach Osten und wieder nach Norden zu latschen. Schließlich treffen wir auf ein löwenähnliches Monster, besiegen es und nehmen die erste Abzweigung nach Westen, um in einem Labyrinth aus Hängebrücken mit vielen Sackgassen zu landen. Das Ganze ist ziemlich verzwickt, aber zu schaffen. Irgendwann treffen wir auf eine Frau, die im Sterben liegt. Es handelt sich um die kleine Zeldy, von der wir auf Zachs Insel schon einiges gehört haben. Um ihren Hals hängt der Schlüssel vom Chef, den wir natürlich mitnehmen. Der Chef ist niemand anderer als der Gouverneur von Zachs Insel. Genau dorthin gehen wir jetzt auch, vorausgesetzt, wir finden den Ausgang aus diesem Sch...-Labyrinth.

Auf Zachs Insel eilen wir mit besagtem Schlüssel ins Haus des Gouverneurs und nehmen von dort die Statue aus dem Tempel mit. Diese bringen wir an ihren Ursprungsort zurück und erhalten zum Dank noch einen Anhänger. Bevor wir uns weiter auf den Weg machen, kaufen wir nochmals im Zoogeschäft ein. Dieses Mal nehmen wir einen Affen mit. Frisch gestärkt und ausgeruht schippern wir sodann zu Akeers Insel. Wir begeben uns

gleich in die Kanalisation und wandern zu den drei Schalen. In jede Schale legen wir 3,550 Po's und gehen wieder zurück – aber was ist jetzt los? Das ganze Wasser ist plötzlich verschwunden, und wir laufen auf dem Trockenen! Na, dann nehmen wir auf dem Rückweg, der nach Süden führt, doch gleich mal die zweite Abzweigung nach Osten. Dort ist jetzt ein Loch in der Wand zu sehen, wo vormals nur Wasser war. Durch dieses Loch zwängen wir unsere vom Kampf gestählten Körper und landen in einem großen Raum, in dem wir von einigen Mumien begrüßt werden. Den Hebel an der südlichen Wand ziehen wir noch nicht, es sei denn, wir wollen das Spiel beenden. Statt dessen gehen wir durch den östlichen Gang. Die Tür Richtung Süden ist noch verschlossen, deshalb traben wir weiter nach Osten.

In dem nun folgenden Teil des Labyrinths gibt es eine Unmenge von durchlässigen Wänden und Geheimtüren. Im südlichen Raum mit den vielen Fallen liegt noch ein Totenkopf, den wir brauchen. Bevor wir durch die Tür im Osten gehen, ziehen wir doch noch den Hebel an der südlichen Wand, wodurch sich die Tür im Süden öffnet. In dem dahinterliegenden großen Raum werden wir bereits von einer ganzen Kompanie Mumien erwartet. Haben wir diese geschafft, erhalten wir zur Belohnung am Ende dieses Ganges den letzten Totenschädel, Insgesamt haben wir jetzt sechs Stück. Mit diesen hasten wir jetzt zurück durch die Kanalisation bis zur Tür, vor der der Riesenheini mit seiner großen Axt stand. In die sechs Schalen legen wir jetzt je einen Totenkopf. Endlich geht auch diese Tür auf und gibt den Weg zu Geld, Waffen und der fünften und letzten Reliquie frei. Mit dem Ding im Koffer gehen wir wieder dahin zurück, wo wir hergekommen sind, will heißen zu den Mumien. Dieses Mal nehmen wir aber die östliche Tür und landen postwendend im Gefängnis. Allerdings befinden wir uns diesmal auf der richtigen Seite der Gitter, nämlich außen. Zunächst einmal durchschreiten wir den Gang nach Osten bis zur Wand mit dem Schloß. Dort paßt der Schlüssel, den wir dem Mönch abgenommen haben - alle Zellentüren sind nun offen.

In einem der Kerker sitzt ein blindes Mädchen, das wir unbedingt in die Party aufnehmen müssen. Am besten verabschiedet man sich vom Priester, denn das Frauenzimmer versteht sich ebenfalls auf die Kunst des Heilens (aber nicht vergessen, vorher die Ausrüstung zu verteilen!). In der nächsten Zelle Richtung Osten gibt es an der südwestlichen Wand eine Geheimtür. Der Gang führt allerdings nur zu zwei verschlossenen Türen, also wieder zurück, Auf dem Weg zum Ausgang stößt man in der vorletzten Zelle auf eine weitere Ge-

LOSUNG USHAR 2

heimtür. Der Gang dahinter endet hei einer Treppe, die in einen riesigen Raum führt. Nachdem man diesen betreten hat, sollte man unbedingt den Spruch Exorzismus anwenden und sich jedes Partymitglied genau anschauen, denn der Ort ist verflucht. In der Mitte des Raumes, zwischen den Säulen, hängt ein lebendes Schwert, das wir uns unter den Nagel reißen: An der südlichen Mauer befindet sich ein Knopf, dahinter ein Gang und ein Raum mit einem Hebel. Dieser wird umgelegt, denn er öffnet die Tür zum Ausgang. Die große Halle ist übrigens gespickt mit Fallen, also Vorsicht. Der Ausgang liegt in östlicher Richtung. Von dort erreichen wir den Gang, in dem wir schon einmal waren - nur daß jetzt alle Türen offen sind; außer der, die ganz im Süden zum Ausgang führt. Hinter dieser Gittertür ist ein Hebel, den wir aber nicht erreichen können. Deshalb lassen wir hier nicht die Sau raus, sondern den Affen los. Der legt für uns den Hebel um, und wir können endlich

Haben wir uns auf Zachs Insel wieder gestärkt, reisen wir ein letztes Mal auf Jons Insel, in die Schneeberge: Wir wandern zur Stelle, an der die komischen fünf Säulen stehen und plazieren darauf unsere fünf Reliquien. Dadurch wird ein toter Mönch lebendig, den wir unbedingt in unsere Gruppe aufnehmen müssen, da er als einziger den Spruch "Schutz gegen Feuer" beherrscht. Also entlassen wir den Magier, nachdem wir seine Sachen vorher verteilt haben.

Und wieder geht's zurück auf Zachs Insel. Die Pelzmäntel können wir jetzt getrost der Altkleidersammlung geben.

Dafür kaufen wir uns fünf Abendanzüge, ziehen sie an und legen uns zusätzlich den Anhänger um, den wir von dem Baumwesen bekommen haben. In dieser Karnevalsverkleidung gehen wir noch einmal ins Blue Velvet. Nun werden wir nicht verhaftet, sondern treffen auf einen Typen, der uns den letzten Teil der Karte vermacht: Olbars Insel. Bevor wir jedoch dorthin aufbrechen, sollten wir unsere neuen Gefolgsleute entsprechend ausrüsten. Leider paßt dem blinden Mädchen keine magische Rüstung. Auch sollten wir die beiden Neuen erst noch einige Levels aufsteigen lassen, denn sonst haben sie im großen Showdown auf der letzten Insel nicht den Hauch einer Überlebenschance. Ist soweit alles klar, erstehen wir im Zoo einen Papagei und treten die große Überfahrt zur allerletzten Schlacht an.

Das Ganze spielt sich natürlich wieder mal unterirdisch ab, und noch dazu im bisher größten Labyrinth. Kurz nach dem Eingang geht's schon los: Ein Feuerwesen bereitet uns einen heißen Empfang! Da hilft auch der Anti-Feuer-Spruch von Gimzel nicht viel, Ihr müßt schon zu folgender Spezialtaktik greifen: Der stärkste Charakter nimmt den magischen Feuerschild in die Flossen, alle anderen stellen sich im Gänsemarsch hinter ihm auf. Dann einen Anti-Feuer-Spruch ablassen und einen Treffer kassieren. Danach sofort nach vorne, zuschlagen und wieder zurück bis an die Wand. Nach dem nächsten Treffer wieder vor, und so weiter. Zwischendurch die Partymitglieder mit "Zeitwandlung" heilen. Die bis dahin erzielten Treffer bleiben erhalten, und so habt Ihr's nach ca. 19 Versuchen

schließlich geschafft (zum Trost sei gesagt, daß dies das einzige Exemplar seiner Gattung war). Wir gehen weiter Richtung Norden bis zu einer Kreuzung. Hier wenden wir uns zunächst mal nach Westen. In diesem Teil des Labyrinths gibt es noch einige Schätze und Waffen sowie einige Orks zu plätten, was ja ganz gut für die XPs der Neulinge ist. Die Tür öffnet man wieder mit dem Hebel, der nicht weit davon an der Wand hängt.

Ist alles erledigt, geht's zurück zur Kreuzung und weiter nach Norden. Allzu weit kommen wir allerdings nicht, denn nach einigen Metern wartet das größte Vieh des ganzen Spiels auf uns: ein Feuerdrache. Obwohl der Wurm wirklich gewaltig aussieht, ist er seltsamerweise leichter zu besiegen als der erste Feuerspucker und richtet obendrein auch nicht so großen Schaden an. Wer jetzt wenigstens eine Armbrust und 100 Pfeile dabeihat, kann das Untier schon fast zu den Toten rechnen - man kann nämlich prima um die Ecke schießen. Der Rest wird mit den Nahkampfwaffen erledigt. Anschließend traben wir weiter bis in einen Raum mit mehreren Nischen, in denen diverse Schätze herumliegen. Nach der Abzweigung Richtung Osten heißt es erneut aufpassen: Nachdem man im Norden die Nische geplündert hat, erscheinen plötzlich einige Skelette der Marke "Extra-Zäh". Sind sie zerbrőselt, unbedingt stehenbleiben, denn sonst wird man beim nächsten Schritt umgedreht, verflucht, gelähmt und weiß der Geier was noch. Es sei denn, man stärkt sich vorher. spricht den Spruch "geistiger Schutz für alle" und speichert.

Nachdem die Verwandtschaft der ersten Skelette wieder vereint ist, kommen wir im Süden zu einer verschlossenen Tür. Also heißt es den passenden Hebel finden. Dazu begeben wir uns Richtung Norden in den großen Raum. Hier warten bereits einige Mumien und weitere Untote auf uns. Sind sie richtig tot, finden wir an der nördlichen Wand einen Knopf zu einer Geheimtür. Den danach folgenden Raum verlassen wir durch die Tür, um in einen weiteren Raum zu kommen. Von dem führt eine Geheimtür in einen dritten Raum, an dessen Ende eine verschlossene Gittertür ist. Diese öffnet man, indem man von diesem Raum wieder zurück in den Raum davor geht, allerdings nicht durch die gleiche Geheimtür, sondern ein Stück daneben. Wir ziehen den Hebel dahinter und gehen wieder zurück zu der bisher verschlossenen Tür, die nun geöffnet ist. Nach einem längeren breiten Gang erreichen wir eine Treppe, die zu Shandars Festung führt.

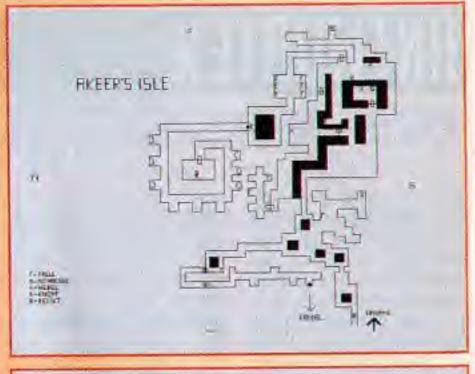
Wir befinden uns in einem großen, mit Fallen gespickten Raum. Am südöstlichen Ende liegt ein Schatz, am nordöstlichen Ende ist ein Hebel, der die Tür im Osten öffnet. Nun könnten wir eigentlich weiter, wenn da nicht der Ritter wäre, der diese Tür bewacht. Der Typ kann einiges einstecken. Zum Glück macht er einen fatalen Fehler: Er bewegt sich keinen Zentimeter, so daß man zwischendurch bequem zurückgehen kann, um sich zu heilen. Ist auch er beseitigt, nehmen wir im folgenden Raum den Gang nach Norden. An der Abzweigung gehen wir nach Westen in einen Raum, in dem wir wieder einen Hebel ziehen. Weiter geht es nach Norden, bis wir einem Typen gegenüberstehen, der wie Medusa aussieht. Hier muß man vorher unbedingt den geistigen Schutz für alle aktivieren, um nicht beeinflußt zu werden. Ansonsten ist das Tierchen nicht besonders schwer zu schlachten. Habt Ihr jedoch trotzdem Blessuren davongetragen, ist das nicht so schlimm, denn in dem Raum dahinter steht ein Brunnen, der jeden wieder fit macht, der über ihn drüberläuft.

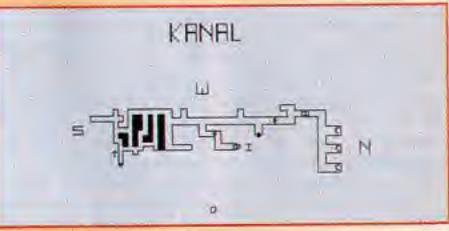
Nun geht's zurück nach Süden, bis wir im Südwesten in ein kleineres Labyrinth kommen. In dieser Gegend findet man überwiegend Hexen, Zombies, Skelette und Magier - aber auch einen Hebel zum Umlegen, deshalb müssen wir dorthin. Dieser Hebel öffnet die Tür im Südosten. Der Gang dahinter führt zu einem kleinen Raum im Westen. Hier unbedingt nur einen Schritt hineingehen, um den Kontakt auszulösen. Der Rest des Raumes besteht aus Fallen. Die Kontaktplatte öffnet die Tür im Gang weiter Richtung Norden. Dahinter liegt wieder ein größerer Raum inklusive Schatz und vieler Fallen. Einen Schritt vor der östlichen Tür ist wieder eine Kontaktplatte, die abermals eine Tür entriegelt. Um die gleich folgende Tür Richtung Süden zu öffnen, muß man zuerst nach Norden. Am Ende des Ganges ist wieder so 'ne Türöffner-Platte zu finden. Wir bewegen uns weiter durch die nun offene Tür nach Süden bis zu einem breiten Gang, der nach Osten führt. Diesem folgen wir bis ans Ende. Dort wartet in einem kleinen Raum ein Magier. Greift ihn nicht an, sondern hört ihm zu - was er sagt, ist wichtig.

Haben wir seine weisen Sprüche vernommen, wandern wir ein Stück zurück und weiter nach Norden bis zu einer Tür, an der ein großes Ohr hängt (Achtung. direkt davor ist eine Falle!). Hinter der Tür wohnt nicht Mr. Spock, deshalb benutzen wir hier unseren Papagei, der munter drauflosplappert und die Worte des Magiers wiederholt. Daraufhin öffnet sich die Tür, und wir können in den letzten großen Raum, der wieder voll mit fiesen Fallen ist (siehe Plan). Bevor Ihr ihn betretet, sollte Eure

Gruppe topfit sein - also am besten alle mit Zeitwandlung heilen. Kurz vor der Tür am Ende dieses Raumes die "geistiger" und Sprüche "körperlicher Schutz" für alle aktivieren, denn es wartet kein Geringerer als Shandar auf uns. Er versucht, uns hauptsächlich umzudrehen, zu lähmen und blind zu machen. Sind jedoch unsere Sprüche aktiv, hat er ziemlich schlechte Karten. Mit einigen wohlgezielten Hieben ist er relativ schnell besiegt, wie das bei Oberübermotzen schon so oft der Fall war...

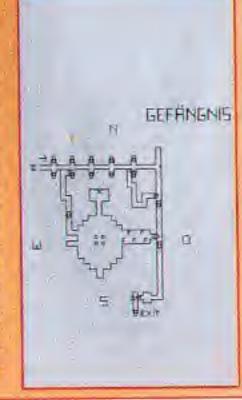
HARTEN ZU ISHAR 2

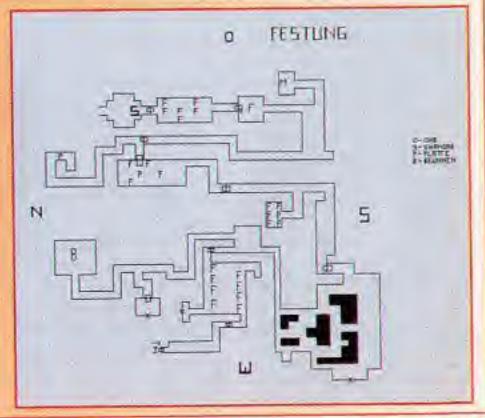












ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

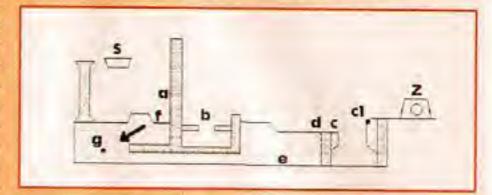
Wie man ganze 59 Classic-Grünschöpfe unbeschadet durch die Tücken des 4. Levels von Lemmings 2 dirigiert, verdeutlicht Daniel Hogrefe an Hand zweier Karten:

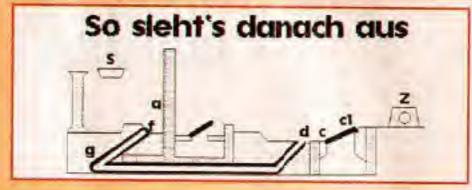
Der erste Lemming, der Punkt (a) erreicht, wird zum Climber und Floater erklärt. Sobald er an Punkt (b) angekommen ist, wird eine Brücke konstruiert. An Punkt (c) sollte man einen Grünling zum Digger ernennen, ca. 4 Sekunden warten, ihn dann zum Builder umfunktionieren und zweimal hintereinander eine Brücke bauen lassen. Kleiner Tip dazu: Achtet darauf, daß der Digger exakt an der Kante hinunterbuddelt, anderenfalls

kann er als Builder keine ordentliche Brücke über den Abgrund bauen. Stößt der kleine Kerl schließlich auf Punkt (c1), dreht er sich um und watschelt zu Punkt (d). Dort verpassen wir ihm den Miner-Titel und lassen ihn bis zu Makierung (e) graben. Hat er diesen Punkt erreicht, darf er sich als Basher geradewegs nach links durchschlagen. Währenddessen setzen wir bei Punkt (f) einen Miner ein, der sich unbedingt nach links graben sollte. Sobald unser Untergrundarbeiter Punkt (g) erreicht hat, taufen wir ihn in einen Blocker um. Inzwischen sollte der Basher etwas unterhalb von (g) angekommen

sein und somit dem Blocker den Boden unter den Füßen wegbaggern - dadurch wird unser Blocker wieder zum Walker. Auf diese Weise lassen sich alle Lemminge bis auf den Basher retten - dieser baggert und baggert und baggert und...

Tja, und mit 59 kleinen Zwergen dürften nun auch die folgenden Levels kein Problem mehr darstellen...





10. Es ware ja alles viel cinfacher. wenn mehr diese unglaublieh vielen Kreuzungen und Abzweigungen Deineo Richtungssinn verwirren würden. Dabei fahrt die 5-Bahn eigentlich doch bloß geradeaus? Tja, und als Du endlich em Snickehen Kreide findest, mit dem Du Deinen Weg markieren könntest, hast Du Dich längst hoffnungslos verlaufen. Jemand anders hat da offenhar weniger Probleme, denn plotzlich hörst Du hinter Dir ein entsetzliches Gejaule: "Schlitzäääh! Liräää!". Die beiden Oldies lesen bei 35 weiter, Dorli, Mick und Manni hingegen bei 52.

11. "Hey, Du hast ja'n Durchblick!" freut sich Theo. Er wirft Dir einen Schlüssel zu, und Du schließt damit die Tür auf. Weiter bei 3.

12. Todesmittig schreitest Du um die Ecke, nur um auf einen riestgen Kerl in schicken DesignerKlamotten zu treffen, der "Gääldiäh!" schreit "Hör mal", entgegnest Du ihm scheißfreundlich, "laßuns doch einfach miteinander reden, ne? Das ist immer der bessere
Weg!" Schorsch gibt sich verbindlich, sagt "Aber selbstverständlich" und fischt einen Zettel aus



der Tasche. Na bitte, geht doch! Weiter bei 49.

13. Ach, vergiß es, Alter – des Museumsstick faut eh keinen Meter mehr! Außerdem: Wo bleibt Deine Solidarität mit den anderen Jungs und Mädels, hä? Na also, Du steigst ab, ziehst Dir 'ne Schokolade rein und schiebst weiter Richtung S-Bahn hzw. Nummer 50.

14. Du gehst zunick in den Kellerranm, und Theo sagt: "Okay,
wir vertschüssen uns jetzt. Feierabend, verstehste? Aber ich will
Dir noch n Tip geben. Daf" Er
deutet auf die westliche Wand des
Raumes und löst sich samt Frau in
Luft auf. Willst Du den ganzen
Kreide-markierten Weg zunücklatschen (26) oder die Wand untersuchen (39)?

15. Vorsichtig schleichst Du um die n\u00e4chste Ecke, Da passiert, was in jedem Dungeon passieren muß: Ein Monster greift Dich an! Es handelt sich dabei um die ber\u00fcchtigte S-Bahn-Schlange, gegen die Du mit bloßen Händen kämpfen mußt – abgesehen von Mick, der unter 2 weiterlesen darf. Die Schlange hat sechs Hispoines, falls Du Vierer, Fünfer und Sechser würfelst, darfist Du ihr drei Punkte abziehen Einser, Zweier und Dreier führen hingegen zu je drei Minuspunkten bei Dirt Solltest Duüberleben, geht es bei 22 weiter, andernfalls darfist Du gerne wieder bei 1 anfangen...

16. Du versteckst Dich ganz leise hinter dem Schaltkasten, der immer noch sinnlos hier herumsteht, und hörst Schorsch rumoren. Schließlich naht die S-Bahn; als sie wegen einer Weiche langsamer fahren muß, springst Du lautlos auf und fährst zur nächsten Station mir. Ja. S-Bahn-Surfen macht Spaß, und Du hast Dich auch prima herausgewunden – aber bist Du sicher, daß Du nicht irgend etwas Wichtiges verpußt hast?

17. Schon nach wenigen Metern

Warnschild verklindet in Leuchtbuchstaben: "Achung! Ende des Abenieuergefändes! Kein Durchgang möglich!" Zu Deinen füßen begr ein uralles Skelett – offenbar ein vor langer Zeit an dieser Stelle gescheiterter Rollenspieler, in den knöcheruen Fingern findest Du eine Taschenlampe, die Du mitnehmen darfst. Zertick zur 40.

18. Als der Taxifahrer schläfrig was von "Fuffzich Maahk" brummelt, fällt Dir wieder ein, daß Du zwar heute Dein Monatagehalt bekommen hast, der Fünfer aber bis Ende nächster Woche reichen muß. Geistesgegenwärtig springst Du aus dem Wagen und läßt bei der Gelegenheit eine im Fond herumliegende Taschenlampe mitgehen. Ab zur Nr. 27.

19. Du drückst die Klinke, aber die Tür ist verschlossen. Hinter Dir fragt Theo: "Na, wie heißt denn der Film, hm?" Du antwortest: "Theo und Cleopatra" (28) oder "Theo, wir machen uns Jurassic Quark" (44) oder "Theo gegen den Rest der Welt" (11)!

LÖSUNG 2.TEIL THE LOST VIKINGS

Nachdem Ihr allem Anschein nach die ersten zwanzig Knobel-Levels schadlos überstanden habt, können wir uns ja nun auf den Rest vom Vikinger-Fest stürzen. Na, dann mal auf sie mit Gebrüll...

Level 21: Mit Erik geht's geschwind über ein paar rote Steine, die allerdings den überflüssigen Pfunden eines echten Nordmannes nicht lange standhalten. Laßt ihn einfach in das Loch fallen und postiert den Knaben unter der Decke (nicht unter das Loch!). Feuert sodann einen Schuß ab, schaltet auf Erik um, so daß Ihr die Flugbahn des Pfeils beobachten könnt, und klettert schließlich mit Baleog die Leiter hinunter. Achtet dahei auf den Robbi! Etwas weiter unten befinden sich vier rote Steine, die sich mittels Pfeil pulverisieren lassen. Bearbeitet dann die Kreissäge, krallt Euch das Futter, erklimmt die zweite Stange nach oben und sackt den flammenden Pfeil ein. Um den Knopf anschießen zu können, müßt Ihr zuvor den Roboter erledigen. Olaf wird nun nach rechts zu Erik gebracht, wobei er die unterwegs zu findende Bombe keinesfalls verschmähen sollte. Mit Erik geht's jetzt nach rechts in den Abgrund, weiter über die Stahlträger ganz nach oben links, bis zum roten Schlüsselchen. Ein Stück weiter unten links müßt Ihr Euch durch ein Loch fallen lassen, den Schlüssel ins Schloß stecken und ab in den Exit huschen. Mit Olaf schwebt Ihr hingegen über die Spitzen hinweg, beseitigt den Angreifer (mit ein wenig Glück und einer Bombe), drückt den Knopf und verschwindet im Exit. Baleog muß nun nur noch ganz nach unten sausen, um ebenfalls den Exit zu erreichen.

Level 22: Steigt mit Erik die Leiter hoch und springt von der ersten zur zweiten Sprungfeder. Auf deru Höhepunkt Eures Flugs müßt Ihr rechts den Geheimraum erreichen, der die Allround-Bombe birgt. Wem Ihr dieses Bömblein zum Geschenk machen werdet, durfte ja wohl klar sein. Holt Euch die drei anderen Knallkörper, hüpft unten mit der ersten Feder nach rechts, und laßt die Bombe im Flug auf die Maschine fallen. Ganz rechts gibt's noch ein Bömbehen einzusacken. Klettert jetzt die Leiter wieder runter, durch die Stampfer zur Wippe.

Erik wird hier auf den Stahlträger katapultiert und kann sich somit mit einer Bombe um die Maschine dort oben kümmern. Wieder unten, brings Ihr Baleog und Olaf auf den Träger, wobei Ihr Euch vor dem Schuß mit Olafs Schild schützt. Nachdem Baleog auf den ersten Knopf ganz oben geballert hat, bringt thr Olaf unten vor die Tür. Erst jetzt wird von unserem Flitzebogenmann auch der zweite Knopf beschossen, und es geht abwärts. Gebt Olaf, der vor einem gelben Killerrobbi steht, eine Bombe. Zündet den Kracher, tretet einen Schritt zurück und wartet, bis der Robbi Geschichte ist. Dann ab nach rechts, die nächste Bombe besorgen und anschließend mit allen Kumpels nach oben kutschieren. Hier geht's durch die Stampfer zu den Steinen. die Ihr mit der eben gefundenen Bombe sprengt. Jetzt noch auf dem Aufzug die Schalter links anschießen und ab zum Exit!

Level 23: Es wird gesprungen! Schnappt Euch Olaf, katapultiert ihn auf die Sprungfedern, reißt Euch die Allround-Bombe unter den Nagei und jagt damit den unteren Bomber hoch. Danach holt Ihr Euch weiter oben den roten Schlüssel und hüpft von der Sprungfeder rechts hoch zur Tür, die sich mit dem Schlüssel öffnen lißt. Laßt die anderen beiden Vikinger nun nachkommen, und fahrt gemeinsam mit dem Lift nach unten. Baleog sollte dabei auf die Kette eines Stahlträgers schießen. Baleog ist auch der einzige, der jetzt unten bleibt. Die anderen beiden düsen wieder ab nach oben und weiter nach rechts. Erik hüpft hier über den Abgrund mit den Spritzen und läßt sich schließlich bis zur Feder fallen. Dort rechts abbiegen, wieder aufwärts und erneut abwärts klettern. Den Exit mit dem blauen Schlüssel aufschließen (habt Ihr hoffentlich unterwegs gefunden und mitgenommen!) und weiter nach links in den Kran - Olaf gleitet über die Spitzen bis zum zweiten Krun. Hievt jetzt den Stahlträger mittels Kran in die Luft und laßt ihn durch das Loch fallen. Erik befördert den Träger auf die gleiche Weise ins nächste Loch. Endlich ist auch für Baleog die Bahn frei, er kann bis zum Kran vordringen und rechts auf den Knopf schießen. Es sollte nun kein Problem mehr sein, die drei Gesellen in den Exit zu dirigieren! Level 24: Ihr beginnt mit Erik, indem Ihr mit ihm eine kräftige Hopspartie nach ganz oben unternehmt. Bevor er dort in den Kran steigt, rammt er jedoch noch schnell links die Wand nieder. Unten wird Baleog in den Kran gepackt und mit Olaf die Leiter erklommen. Er läßt sich vom Metzler auf die andere Seite kutschieren. Von dort geht's dann aufwärts. Olaf springt neben dem Kran links nach unten und sackt den roten Schlüssel ein, bevor er wieder nach oben steigt. Laßt Olaf von hier aus mit dem Stahlträger auf die Reise gehen. Auf der anderen Seite klaut Ihr die beiden Bomben und zündet sie ganz rechts. Dadurch wird der Zugang zur Höhle frei, und Ihr könnt Euch den Riesenschinken sowie ein Bömbehen einverleiben. Öffnet nun die Tür und sprengt den nicht-karierten Teil des Bodens. Springt mit Olaf in die Tiefe, und haltet den Robbi auf, bevor Ihr auch den Rest der Bande nach unten bringt. An den Stampfern geht's mit dem gesamten Trupp nach rechts, ab in den Lüftungsschacht. Hier warten insgesamt drei starke Gegenstände auf Euch! Bringt die Jungs sodann heil an den Stampfern unten vorbei, nach links bis zum Abgrund. Hüpft mit Olaf hinunter, weicht dabei der tollwütigen Kreissäge aus, eilt mit dem Lift nach oben, drückt das Knöpfehen und saust mit dem Rest der Infanterie nach unten. Jetzt gilt es wieder einmal, spitzen Spitzen auszuweichen. Katapultiert den Krieger auf den Lift und ballert diese roten Dinger ab. Per Exit geht's schließlich in den nächsten Level...

Level 25: Dackelt mit Erik die Leiter hoch, unter den Stampfern durch, über die Spitzen bis zum Kran. Hebt dort den Metallblock an und verfrachtet ihn in den Trichter der Maschine - dann wieder zurück! Tucken mit Olaf und Erik per Lift nach oben, steigt dort Olaf mal wieder aufs Dach, klettert durch den Tunnel, krallt Euch die Fackel und wieder abwärts. Latscht mit Erik zum Ofen (nach links) und entzündet den blauen Teil rechts neben der Gasflasche (berührt dabei keinesfalls die Flammen!). Erneut oben an der Maschine angekommen, schnappt Ihr Euch den angefertigten Werkzeugsatz, begebt Euch in den Fahrstuhl und repariert oben die Maschine - der Boden öffnet sich, und es heißt mit

Baleog auf der Sprungfeder herumhüpfen! Killt die beiden Kreissägen, geht mit Olaf den Lüftungsschacht hinunter und postiert ihn vor dem gelben Hannes dort. Mit Baleog könnt Ihr jetzt gemütlich an dem Gelbling vorbeilatschen, den Flammenpfeil einsacken und links sowie rechts die Typen umnieten als Belohnung gibt's was zu futtern. Nun wieder mit allen Helden. zurück bis zur Sprungfeder. Laßt Euer Dickerchen in luftige Regionen zur fliegenden Waschmaschine aufsteigen, grabscht Euch dort rechts schnell die Allround-Bombe und benutzt diese auch umgehend. Dann rechts mit Baleog auf den Fahrstuhl, den Stein abschießen. Ist dies geschafft, geht's über die Wippe nach rechts. Eliminiert hier die Kreissäge, und sammelt all die schönen Gegenstände, darunter auch ein feines Schlüsselchen, ein. Nun zurück zum Ofen. Um ihn auszuschalten, genügt ein Pfeilschuß - und siehe da, der Weltexit liegt vor Euch.

Level 26: Los geht's mit Olaf. Blast den Kerl ordentlich auf und schickt ihn nach rechts, dem Feind entgegen. Setzi Olaf genau vor ihm ab, erhebt Euch mit Baleog in die Lüfte, und knallt dem Kerl eine vor den Latz. Fliegt jetzt mit Olaf dahin, wo der Aufzug herkommt, krallt Euch oben den Schlüssel und etwas weiter links zwei kleine Leckerli. Gleitet anschließend nach rechts, öffnet mittels Schlüssel die Tur und sackt gleich den nächsten Key ein. Düst mit der gesamten Mannschaft nach rechts und benutzt den eben erst gefundenen blauen Schlüssel. Rechts neben der Tür offenbart sich ein Paradies für Leute, die auf Spitzen stehen. Flattert mit Olaf zur Pumpe, die sich auf der Plattform links oben befindet, und von dort weiter zwischen den Spitzen hindurch, um schließlich den Hebel zu betätigen. Der nun aktivierte Lift führt Euch zum gelben Schlüssel. Dann wieder runter, wieder aufpumpen, wieder fliegen, wieder eine Bombe schnappen und wieder ab nach unten. Von der schon bestens bekannten Startbahn gleitet Ihr ausnahmsweise mal mit allen Kumpanen nach rechts unten. Von der Plattform, auf der die Jungs hier stehen, geht's rechts nach unten. Dort läßt sich auch endlich der gelbe Schlüssel einsetzen. Tuckert jetzt mit allen vorsichtig durch die Spitzen. Schwebt mit Olaf danach aufwärts und stellt ihn vor den grünen Pinguin - etwas weiter rechts findet sich übrigens eine schnuckelige Bombe. Plaziert nun Baleog hinter Olaf, schlachtet den Pingi ab, zerschießt die roten Kappen der Flammenwerfer und sackt mit Erik Freßchen und Schlüssel ein. Der Key paßt zum nahegelegenen Schloß. Erik jumpt

auf den Lift, sprengt oben die Wand sowie die Steine (oder öffnet diese durch Druck auf den Knopf ganz oben) und reißt sich den blauen Türöffner unter den Nagel. Schließlich müßt Ihr nur noch mit versammelter Mannschaft von ganz ganz unten rechts nach ganz ganz oben fliegen und das Schloß aufschließen...

Level 27: Stellt Olaf in das vor Each klaffende Loch und huscht mit Baleog darüber hinweg. Klettert die Leiter hoch, schießt Knöpfe und Monster ab und bringt Bombe sowie Schlüssel in Euren Besitz. Schaltet auf Erik um und wagt eine kleine Hüpfpartie. Führt unseren Helden in den kleinen Geheimraum und sackt dort einen weiteren Schlüssel samt Extralebenspunkt ein. Über die Blasen geht's dann in die Tiefe. Dort lassen sich ein paar Lebenspunkte klauen und eine Tür öffnen. Steckt mit Baleog den roten Schlüssel ins Schloß, schaltet schnell auf Olaf um und schwebt mit ihm in Windeseile über die Spitzen; mit dem schwebenden Ding kutschiert man schließlich auf die andere Seite zum Exit. Baleog springt nun links in das Loch und jagt die Steinchen in die Luft. Eine Etage tiefer muß wieder einmal ein Knopf dranglaubea und ein komischer Kauz ins Gras beißen, bevor Ihr mittels Pfeil die Kette durchtrennen könnt, an der ein Stein baumelt. Laßt Euch jetzt ganz tief nach rechts und letztendlich ganz tief nach links hinunterfallen, springt in den Teleporter und witscht in den Exit.

Level 28: Bringt Erik über die Hops-Aparillos ganz nach oben an die vielen Schalter, den Rest der Meute über die Hopser nach links oben. Stellt sie dort ganz an den Rand, bevor Ihr Erik folgende Schalterkombination einstellen laßt: MITTE drücken, LINKS drücken. Jetzt die Vikinger ganz nach rechts an den Rand bewegen und Erik erneut den linken Schalter dricken lassen. Ab nach unten, zwei Bomben einsacken und den Pingi killen. Erik benutzt den Aufzug nach unten, springt auf den Lift, der nach rechts geht, und krallt sich während der Fahrt den blauen Schlüssel. Die nächste Schalterkombination lautet: OBEN, UNTEN, OBEN. Anschließend die Mannschaft ganz nach rechts bringen und Hebel auf OBEN, OBEN, OBEN einstellen. Jagt sodann die Steine in die Luft and schwebt mit Olaf nach unten (vergeßt dabei nicht, den Knopf zu drücken). Katapultiert Erik nach rechts oben, und legt diesmal mit Baleog die Hebel auf folgende Stellungen: UNTEN, OBEN, OBEN; dann UNTEN, OBEN, UNTEN, gefolgt von OBEN,

OBEN, UNTEN. Mit dem Aufzug geht's hinunter, Baleog abholen. Weiter unten besteigt Olaf den Lift und saust nach ganz oben, schwebt zwischen den Elektrostrahlen herum und sackt den blauen Key ein. Die beiden anderen, die sich ja noch in der Luft befinden, bringen den Schlüsselklau wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Olaf öffnet hier die Tür per Knopfdruck, erhält von seinen Kumpels alle Schlüssel, schwebt auf einer Blase nach oben, schließt die Tür auf, und ab geht's in den Exit.

Level 29: Olaf gleitet nach rechts unten an den Spitzen vorbei. Aufgeblasen schwebt er unten weiter nach rechts, durch einen Gang voll großer Nadeln. Schließlich erreicht Ihr eine Plattform. Dort blast Ihr Olaf auf, kassiert das Futter und gleitet weiter nach rechts. Lauft den Weg entlang bis zu einer Allround-Bombe und weiter über die Federn nach oben zu Schlüssel sowie Teleporter. Nach dem Beamen postiert Ihr Euch vor den grünen Gesellen. Hastet jetzt weiter nach links über die Spitzen und schießt den Knopf an. Hüpft nach oben, holt Euch das Früchtchen, eilt weiter nach rechts und metzelt die Typen mit dem Schwert nieder. Klettert wieder nach oben, holt erneut das Futter, spielt Massenmörder und ballert rechts auf das Knopfehen, um die Tür zu Teleporter und Schlüssel zu offnen. Nun ebenfalls bei Olaf und seinem grünen Freund angekommen, killt Ihr diesen, wetzt mit Erik nach rechts, springt über die Spitzen und sackt die Bombe ein. Ein Stück weiter rechts geht's wieder aufwärts. Nachdem Ihr dem Baller-Heini geschickt ausgewichen seid, solltet Ihr nach links unten zu den gelben Steinen latschen. Da diese recht leicht zerbrechen, heißt es schnell nach rechts unten laufen, den Schlüssel grabschen und links in den Teleporter witschen. Nun habt Ihr alle Schlüssel, um endlich die Tür zum Exit zu öffnen.

Level 30: Rotbart hüpft mit etwas Anlauf in den grünen Teleporter, der ihn postwendend zur gegenüherliegenden Seite beamt. Die Spitzen dort überwindet man so: Die Leiter erklimmen, auf halber Höhe den Feuerknopf drücken und den Stick nach rechts drücken. Schnappt Euch den roten Key und verschwindet nach unten (Vorsieht: in den Tiefen befindet sich ein Stromstrahl!). Baleog wetzt jetzt nach links und nimmt sich dort den Knopf vor. Dann wird der Schlüssel eingeheimst und der Typ mit Schal um die Ecke gebracht. Euer Schildmännchen sollte nun nach unten gleiten und die Schlüssel von Baleog und Rotbart holen. Steckt sie in die passenden Schlösser, rutscht einen Stock tiefer und krallt

Euch den nächsten Key. Bringt Baleog mittels Teleporter zu Olaf, der sich inzwischen an den Rand der Sprungfeder gestellt hat. Baleog gelangt über die Feder auf Olafs Schild und transportiert diesen somit auf die Anhöhe. Erik betritt jetzt ebenfalls seinen Teleporter, wackelt nach oben über die Lifte an den Strahlen vorbei, links hinunter, bis er auf Baleog trifft. Von dort weiter nach links, über den Teleporter nach unten. Steckt alle Fundsachen ein, bevor Ihr mit Euren Helden versucht, über die abwärts fahrenden Lifte nach oben zum Teleporter zu gelangen. Nach erfolgreichem Teleport schließt Ihr mit Olaf das Schloß auf, gleitet elegant nach unten und stellt Euch vor den Schal-Typen. Baleog wagt nun einen kleinen Flug nach rechts unten und metzelt den beschalten Gnom nieder. Olaf klettert eine Etage höher, postiert sich vor die Ballernase und schießt den Knopf an. Erik übergibt letztlich noch schnell seinen Schlüssel, und die Sache ist erledigt.

Level 31: Erik benutzt links die Blasen als Lift und springt, auf der anderen Seite angekommen, von oben ab. Drückt dabei im Flug den Knopf unterhalb der Energiebarriere und wartet am Boden auf die anderen beiden. Mit Olaf pumpt Ihr Euch auf und saust nach oben. Dort überwindet Ihr die Stacheln und sackt im Flug den toten Schlüssel ein. Holt den Rest der Vikinger nach, fliegt aufgepumpt bis zur nächsten "Pumpstation", tankt wieder frische Luft, schwebt weiter nach oben, steckt die Zusatzenergie ein und segelt wieder nach unten. Pumpt jetzt Baleog auf, fliegt nach rechts und zerstört einen Knopf. Sperrt die Tür mit dem roten Schlüssel auf, düst mit Erik ganz nach oben und heimst Schlüssel und Bombe ein. Eine Etage tiefer wird rechts vom Ventilator der Schlüssel benutzt, bevor Ihr wieder zu den anderen nach unten gleitet. Bringt Eure Leute nach rechts, steigt mit Erik nach oben, eilt nach links, schiebt den Stein runter und nach rechts. Jetzt könnt Ihr Euch unten den gelben Schlüssel schnappen und ihn oben ins Schloß stecken. Euer Weg führt Euch über eine Sprungfeder nach oben. Hier wird ein Knopf angeschossen, die Pumpe benutzt und weiter nach oben geflogen. Gelangt über die schwebenden Steine auf die andere Seite, benutzt rechts unten den Key und hastet mit allen drei nach rechts. Hier muß es jetzt schnell gehen: Aufpumpen, zur Feder schweben, kurz unter den Spitzen die Luft ahlassen, auf die nächste Feder begeben und sofort rüber. Diese Aktion wird dreimal wiederholt, und der Exit ist erreicht.

Level 32: Der rote Erik düst nach links zur Leiter, erklimmt diese, besorgt links unten die Bombe und legt den Schalter um. Ganz oben jagt Ihr die Wand in die Luft und stellt Euch darauf - von dort läßt sich der nächste Hebel leicht erreichen. Zurück am ersten Schalter, fliegt Ihr mit Olaf zur ersten Plattform, pumpt ihn auf und flattert nach links vor den Ventilator. Dieser bläst Euch nach unten, Ihr steigt wieder nach links auf und landet vor dem nächsten Fön. Laßt Olaf nach oben pusten, sammelt das Futter und ganz oben den Schlüssel ein. Danach geht's wieder abwärts. Erik legt erneut den Schalter um, Olaf pumpt sich auf, drückt den Schalter und fliegt nach rechts. Die ganze Mannschaft wird wieder am Ausgangspunkt gesammelt, Olaf schwebt nach rechts unten, steckt den Schlüssel ins Schloß und kurvt nach oben zurück. Fliegt jetzt mit allen nach oben und stellt Olaf rechts hinter den Spitzen vor den Pingu. Baleog nimmt sich dann den Knopf und den Pingu vor, Olaf pumpt sich auf, fliegt nach rechts, schnappt sich den Schlüssel, läßt Luft ab und gleitet zurück. Von dort aus weiter nach links, auf die andere Seite, aufpumpen, den Schlüssel einsetzen und ab nach links. Die anderen beiden werden nun nachgeholt und können im Schutze von Olafs Schild eine Etage höher am Schießmaul vorbei. Ein Stückehen rechts davon muß es wieder schnell gehen: Einen Vikinger aufpumpen, fliegen lassen, Knopf drücken, Luft ablassen und auf der anderen Seite landen. Per Hopser geht's weiter über die Spitzen zum Exit.

Level 33: Erik räumt rechts die Wand aus dem Weg, damit Baleog an sein flammendes Pfeilchen kommt. Nun pflanzen wir Olaf und Baleog auf die Wippe, katapultieren sie mit Erik nach links, holen mit Erik oben die Allround-Bombe, steuern ihn ebenfalls nach links zur Wand und positionieren Olaf mit hochgeklapptem Schild genau davor. Erik rammt die Wand ein, Olaf stellt sich direkt unter das Loch, Baleog legt rechts den Hebel um und latscht nach links. Dort killt er das Händchen mit seinem Bällchen, schwebt nach oben, schnappt sich den Extrapunkt und pulverisiert durch das Loch die Steine (versucht, dabei auch gleich die Ballhand zu erwischen!). Eine Etage höher wird ein Knopf angeschossen, dann nach unten rechts gelatscht und auf die Kette geballert, die den Stein hält. Ihr fallt nach links hinunter und begebt Euch sogleich nach rechts zu Olaf. Olaf schwebt nach unten durch das kleine Loch, um einen Knopf zu betätigen; Baleog stiefelt daraufhin nach techts unten. Erik legt oben den

Schalter um, wodurch der Stein auf Olas falls. Unten techts gilt es sodann, eine Bombe abzusahnen und damit oben links die Wand zu sprengen. Den dahinterliegenden Schlüssel einsacken, nach unten huschen, das Schloß aufsperren und über die Feder nach rechts zum nächsten Key. Klettert weiter nach oben, öffnet die Tür und schiebt den Stein links in den Auslöser. Olaf stellt sich jetzt vor den Pinguin, und Baleog killt den Frack-Trager. Alles begibt sich nun in den Teleporter. Pilanzi Erik und Baleog in den Lift, laßt Olaf den Freßpunkt ergattern, aufs Knöpfehen drücken, rechts an den Spitzen vorbeischwirren, einen zweiten Button betätigen und zurück zum Lift eilen. Baleog schießt auf den Knopf. Enk rennt nach rechts, springt boch, holt sich den gelben Schlüssel, fallt rechts nach unten und öffnet das Schloß. Ab in den Lift, emeut aufs Knöpfchen geballert und hinein in den Weltausgang.

Level 34: Schwebt mit Olaf nach unten, greift Euch die Bombe und hüpft in den Teleporter. Segelt mit dem Schild nach unten und laßt dabei eine Bombe fallen Wieder sicheren Boden unter den Füßen, sackt Ihr den Schlüssel ein und benuizt erneut einen Teleporter. Setzt jetzt den gefundenen Key ein, düst komplett mittels Lift nach unten, schützt Euch mit Olaf und balleri das Weltraum-Hühnchen ab. Schickt jetzt Baleog nach rechts, Otaf wieder nach oben, schaltet auf Erik um, und springt mit ihm ganz nach rechts. Benutzt die Federn, krallt Euch rechts die Bombe und klettert die Leiter hinunter. Wieder auf Baleog umgeschaltet, schießt Ihr einen Pfeil ab und behaltet ihn im Auge, indem thr auf Erik umschaftet. Wenn der Pfeil den Knopf getroffen hat, könnt Ihr Euch den gelben Schlüssel holen. Wieder eine Etage höher bemazi Ihr die schwebenden Stahlträger, um auf die andere Seite zu gelangen, von dort aus die Tür zu öffnen, weiter nach links zu laufen und vor der Wand eine Bombe zu plazieren: Dann ab nach unten, den Knopf gedrückt, den Teleporter bestiegen, die Bombe eingesteckt und in den nachsten Teleport gehüpfi. Auf oleiche Weise verfährt Ihr mit Baleog. Olaf steigt hingegen rechts nach unten, an der zerstörten Wand vorbei, weiter in die Tiefe. Schwebt weiter nach links, weicht dabei den Strahlen aus und steigt schließlich wieder abwärts zu ein paar feinen Lockerli. Nehmt don allerdings nur drei Früchte mit, denn Ihr benötigt einen Platz für den roten Key! Wieder durch den Teleporter geht Ihr mit Erik nach rechts, benutzt die Aufzüge und weicht geschickt den Elektrobarrieren aus. Endlich oben angekommen, springt Ihr nach

links, zur anderen Seite, wartet, bis thr ganz rechts einen Aufzug etspat, legt die Bombe und jumpt zurück. Packt jetzt Balcog in den Aufzug, wartet, bis der Energiestrahl verschwunden ist, schießt die Knöpfe zu Brei und wiederholt die ganze Aktion noch einmal. Ballert nun einen Pfeil nach rechts, verfolgt ihn (wie gehabt durch Umschalten auf Erik) und hüpft in den Teleporter. Stellt das Dickerchen unter die vielen roten Pfeile und laßt ihm Erik aufs Dach springen: Nehmt den blauen Schlüssel und verschwindet im Tele. Wieder unten angekommen, hüpft Ihr nach rechts, benutzt den Schlüssel und holt Olaf rüber. Schlüssel ins Schloß, Baleog holen und über die Feder in den Exit.

Level 35: Als erstes laßt Ihr alle drei in den Teleporter wetzen, schießt dann links den Knopf an und steigt links hinunter (vergeßt dabei die Bombe nicht!). Eine Etage tiefer jagt Ihr den Steinblock in die Luft, laßt Olaf durch das Loch springen, um den Wüterich einzukesseln, knallt ihn ab, und bewegt Euch mit der gesamten Meute in den Teleporter. Bringt bier Olaf kurz vor den Teleporter, damit Baleog über sein Schild in den Tele gelangen kann (bevor Ihr den Teleporter benutzt, schießt doch bitte den Knopf an). Erik wird in den oberen Tele gebracht, während Olaf an den Energiebarrieren vorbei zu den Hopsem schwebt, um sich den Schlüssel zu grabschen. Dann den Knopf gedrückt, und ab in den Teleporter. Auf Erik umschalten, über den Strahler springen und dabei die Bombe fallen lassen. In der Konservendose wartet schon die nächste Bombe auf Euch. Sobald Ihr sie habt, müßt Ihr durch den Anti-Grav-Schacht nach unten gelangen: Dazu erst hochschweben, aus dem Anti-Gravitationsfeld heraus und im Runterfallen wieder hinein. Unten angekommen, klaut Ihr den Lebenspunkt, sprengt das Terminal und eilt wieder hoch. Am rechten Anti-Gray-Schacht geht's dann emeut in die Tiefe; unten nach links und wieder hoch. Weicht hier den Elektrostrahlen aus, schnappt Euch den gelben Schlüssel und entfleucht nach oben. Meistert links die Feuerkugeln, steigt nach oben und wiederholi die ganze Prozedur. Über den Teleporter wieder bei Olaf angekommen, steigt Ihr ihm aufs Dach, springt hoch und drückt den Knopf. Anschließend Schlüssel ins Loch und mit Baleog links unten die Schalter in folgende Positionen bewegt: RUNTER, HOCH, HOCH. Durch die Konservenbüchse geht's jetzt rechts nach unten. Klettert dort auf den Drehlift, schießt den Knopf aus, killt weiter

unten zwei Monster und reißt Euch den blauen Key unter den Nagel. Nun auf zum Exit!

Level 36: Flattert mit Olaf in die erste Etage, um den Skorpion zu blockieren, holt die beiden anderen nach, killt den Skorpion und krallt Euch den Schlüssel. Eine Etage höher murkst Ihr den zweiten Skorpion ab, benutzt den Key, nehmt den roten Türöffner und setzi ihn auf der anderen Seite ein. Ist oben die Tür geöffnet, stellt man Olaf davor, schlachtet den Skorpi ab und klaut den Schlüssel. Übergebt den Key an Erik, der damit nach rechts über die Leiter nach oben klettert und den Key dort zum Einsatz bringt. Holt den Rest nach, plättet den Typen weiter rechts und schnappt Euch den Energiepunkt. Links oben wird der nächste Stachel-Heinz abgewehrt und mit Olaf der Schlüssel besorgt. Bringt jetzt alle in den Exit, und - freut Euch

nicht zu früh, denn der Level fangt jetzt erst richtig an! Saust nach oben, sackt den blauen Schlüssel ein, stellt Eure Mannen vor die Tür, öffnet sie im passenden Moment, geht mit Olaf nach unten und stellt die anderen unter sein Schild. Geleitet, geschützt durch Olafs Schild, die Vikinger zur Leiter. Erklimmt mit Baleog die Leiter, zermatscht die fliegenden Enten, holt den Schlüssel und öffnet die Tür. Nachdem Ihr das Spiel mit den Enten wiederholt habt, könnt Ihr ungefährdet rechts hinunterspringen. Erhascht den Schlüssel und bringt auch die anderen beiden Nordmänner auf die linke Seite. Beim folgenden Entenmetzeln solltet Ihr anstatt der Leiter Olafs Schild benutzen. Steckt sodann den Schlüssel ins Loch, nehmt den anderen Key und flitzt zum Exit. Schnappt Euch mit Olaf die Bombe, stellt Euch vor die Ballhand und knallt sie nieder. Gleiches Verfahren wird auch bei der zweiten Hand angewendet. Erik klettert die Leiter hoch und heimst ganz rechts oben den roten Schlüssel ein. Entfernt mit Hilfe des Schlüssels die Energiebarriere, schwebt mit Olaf ganz nach oben, jagt den Steinquader in die Luft, und bringt alle durch das entstandene Loch nach unten. Springt nun mit Erik über den Reißwolf, switcht auf Baleog, feuert einen Pfeil ab und verfolgt seine Flugbahn durch Umschalten auf Erik. Düst jetzt mit Erik nach oben, nehmt den blauen Schlüssel, setzt diesen auch gleich ein und erklimmt die Leiter in den Teleporter. Laßt Erik auf Olafs Schild steigen, springt nach oben, weicht dem Ball aus, klettert links die Leiter runter und rammt die Wand, hinter der sich unsere Freunde befinden, ein. Schießt

den Ball ab, klettert mit Erik die Leiter rauf, springt auf das Teil, welches den E-Strahl produziert, hüpft rüber, nehmt den Schlüssel und deaktiviert damit den Strahl.

Level 37: Olaf macht 'nen Abflug nach unten und düst durch das Anti-Grav-Feld nach oben. Dann auch gleich wieder nach unten, die zwei Bomben einsacken und dem Beschuß des grünen Widerlings ausweichen. Werft die Bömbehen immer genau über dem Grünling ab, bis dieser endlich in die ewigen Jagdgründe abgeritten ist. Holt Euch jetzt den Schlüssel, benutzt ihn umgehend und latscht in den Teleporter. Weiter geht's mit den anderen beiden Vikis: Erik und Baleog fallen links hinunter und halten sich an der Leiter fest. Über die Anti-G-Felder erreichen sie rechts den flammenden Pfeil und schießen den Knopf an. Stopft Baleog alles, was Ihr an Fressalien gefunden habt, in die Taschen und schickt ihn durch den deaktivierten Anit-Gjetzt Schacht. Stellt ihn in den Lift, weicht den Geschossen aus und macht den "Tominator" mit zwei gezielten Schüssen wehrlos, Ballert auf die beiden Hebel, damit unser Freund Tominator abstürzt. Nehmt danach irgendeinen Schalter unter Beschuß und sammelt den Schlüssel ein. Nun geht's zurück und weiter ganz nach links. Hier fummelt Ihr im Flug den Schlüssel ins Loch, landet auf der Hopsmaschine, drückt (wieder im Flug) den roten Knopf und stellt Baleog schließlich in den Teleporter. Holt noch schnell Erik nach und teleportiert Euch zu Olaf. Gebt Erik alle Lebenspunkte, stellt ihn auf Olafs Schild, und wagt einen Sprung in den Teleporter. Sobald Tomi aufgehört hat zu schießen und auf die andere Seite marschiert, rammt Ihr ihn von hinten. Nachdem Ihr Tomi viermal in die Energiestrahlen gestoßen habt, bleibt von ihm nur noch ein Schlüssel übrig, den Ihr gleich benutzt. Schießt sodann einen Pfeil ab, schaltet schnell auf Erik um und geht schließlich mit allen nach links zu den Hopsern. Ab in den Teleporter und durch das Anti-G-Feld hinunter. Bewegt Tomi durch einen Bombenabwurf zum Absturz und wehrt seine Bomben- und Laserschüsse mit dem Schild ab. Holt Eure Kumpels zur Verstärkung, zerschießt seinen Schutzschild und rammt ihn in das Anti-G-Feld. Postiert Olaf erneut vor den Tomator und wiederholt die vorherige Aktion, bis unser Tomi vor der gelben Luke steht. Jetzt nur noch schnell mit Erik den großen Hebel hinuntergedrückt, und das war's dann auch schon gewesen...

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Alle Tips auf einen Blick				
Abundamed Razas 1/72 Tap Abundamed Razas 1/72 Tap Abundamed Razas 1/72 Tamater Abundamed Razas 1/72 Tamater Abundamed Razas 1/72 Tamater Abundamed Razas 1/72 Column Abundamed Razas 1/72 Column Abundamed Razas 1/72 Column Abundamed Razas 1/72 Tamater Abundamed Razas 1/72 Ta	Core of Exchanges Core of Exch	Harmonia (1997) Sept (1997) Se	Restant 7 Restant 7 Restant 7 Restant 7 Restant 7 Restant 8 Restant 9 Restan	Speed Country 1/2 Speed Country 1/2

Ein halbes Jahr nach Eröffnung der PC-Startbahn dürfen sich die Gaudipiloten nun auch am Amiga austoben – statt knochentrockenem Realismus ist hier die pure Freude am Luftkampf angesagt...

Gerade mal die Blendung durch die Sonne sorgt für einen Hauch von Lebensnähe, und selbst das läßt sich durch einen Griff ins Optionsmenü umfangreiche blitzschnell ändern. Auch die sechs Szenarien enthalten jeweils nur eine originalgetreue Mission, wobei der Erste und Zweite Weltkrieg, die Falklandinseln, Syrien, Korea und Vietnam die historisch-geographischen Hintergründe liefern. Aber letztlich ist das alles nur als nette Dreingabe zu betrachten, denn hier geht's gar nicht so sehr darum, sich auf eine vorgegebene Kriegslage zu stürzen - auch wenn man das für beide Seiten und nach vorheriger Ausarbeitung des Einsatzes auf der zoombaren Karte tun kann. Wie es der Name schon andeutet, ist der Duell-Modus viel interessanter, denn die wirklich heißen Schlachten liefern sich der menschliche und der digitale Flieger in zwei gleichwertigen Maschinen aus derselben Epoche!

Leider muß man dabei aber auf die Zeppeline, Hubschrauber und SAM-Stellungen verzichten, die dem Piloten bei den historischen Aufträgen das Leben schwer machen. Eine noch größere Herausforderung verbirgt sich somit hinter der "Was-wäre-wenn?"-Option, denn da kann der Hoppy-Krieger sein Können gegen bis zu fünf Computergegner auf einmal unter Beweis stellen. Der entscheidende Kniff an der Sache ist, daß man dabei sowohl die eigene Maschine als auch die der Feinde aus dem reichhaltigen Angebot auswählen darf, das insgesamt 80 Jahre Luftkampfgeschichte vereint. Fliegende Museumsstücke

wie Sopwith Camel (Gruß an Snoopy...), Messerschmitt und MiG-15 stehen bereit, aber auch in der F-86 Sabre, MiG-21 oder F-16 Falcon ist noch Bei militärischen Antiquitäten wie MiG-15 und F-86 Sabre muß noch die Bordkanone genügen, während der Phantom- oder Sea Harrier-Pilot zusätzlich auf Raketen und Sidewinder-Missiles







ein Platz in der Kanzel frei –
alles in allem
hat man
Zugriff auf
zwölf Maschinen. Sie verfügen jeweils über ein anderes
Cockpit, ein anderes Flugverhalten und last not least auch
über eine andere Bewaffnung:

zurückgreifen kann.

Wie von MicroProse kaum anders zu erwarten, wurde eine ganze Batterie von dreh- und zoombaren Außenansichten eingebaut und auch nicht an netten Zwischenbildern gespart. Allerdings kommt die Vektorgrafik nur auf einem 1200er ruckelfrei zur Geltung,

ansonsten muß man sich mit dem einstellbaren Detailbehelfen. Die emd Steuerung via Stick und Tastatur klappt reibungslos, vom Sound sollte man sich dagegen nicht zuviel erwarten: zweieinhalb Musikstücke und die obligaten Geräusche, das war's. Aber wer braucht schon ein Orchester, wenn der Spielspaß stimmt? Und davon gibt's beim Kampf der fliegenden Hunde reichlich, wenn auch mit der bedauerlichen Einschränkung daß der besonders launige Zwei-Spieler-Modus den Sprung auf den Amiga leider nicht geschafft hat. (rf)

DOGFIGHT (MICROPROSE)

LUFTKAMPF-SIMULATION





GRAFIK	80%
ANIMATION	77%
MUSIK	62%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

VARIABEL:	3	STUF	EN
PREIS		DM	99,-

SPEN	CHERBEDARF
DISK	S ZWEITFLOPPY
HD-I	NSTALLATION
SPER	CHERBAR
DEU	TSCH

17	MB
3	JA
1	A
SPIELST	ANDE:8
KOM	PLETT







20. Det Gang ist nun hell erleuchtet (kem Wunder, mittlerweile ist hellichter Samsrag), und aus der Ferne horsi Du eine S-Bahn näherkommen. Dafür keuchl es ganz in der Nähe: "Gasäld-häß! Schlitzaa! Liraa!" Weiterkeuchen bei Nr. 31. 21. Gitter? Lucherlich! Du wickelst von Deiner messerscharfen Zunge ein Stückehen ab und schneidest die Stahllamellen einfach durch. Ruck, zuck steigst Du thurch die so entstandene Lückedas dumme Gitterdings kann noch froh sein, daß Du nicht mit ihm gereder hast! Weiter hei 40.

22. Du wendest Dich gerade von dem leblosen Untier ab, als Du rapsende Schrifte hörst. Also versteckst Du Dich himer einem Schaltkasten, den der vorausblickende Gamedesigner just zu diesem Zweck bier installiert hat, und wurtest ab. Weiterwarten bei 38.

23. Du holst tief Luft und wuchtest Dich um die Ecke. Ein gewaltiger Klotz von Kerl in alierfeinstem Fummel stiert Dich an und brummt "Maus-aah?" Dann strahlt er und ruft: "Micky Mausääh!" Micky Maus? Eine solche Verwechslung passiert Dir hänfiDINGEON BLASTER



ger, liegt wohl an den wuchtigen, schwarzen Ohrenschützern. Egal, der Bursche kommt freundlich auf Dich zu und fischt einen Zettel aus dem Sakko. Alles Weitere bei 49, 24. Na schön, da liegt also der Parkplatz, Und? Was willst Du da? Eiwa das Automapping suchen? Du hast doch nicht ernsthaft geglaubt, Joker-Mitarbeiter könnten sich ein Auto leisten?! Guter Witz, jetzt aber ab nach 50.

25. Du öffnest zögernd die Tür und spähst durch den Spait. Ein magerer junger Mann mit sträbnigem Blondhaur läuft im dahinterliegenden Raum nervös hin und her, während ein Mädel auf dem einzigen Stuhl in der Ecke hockt und anseheinend schläft (sie könnte auch tot oder ohnmächtig sein, jedenfalls rühn sie sich nicht). Willst Du hineingehen (41) oder weiter durch den Tunnel schleichen (5)?

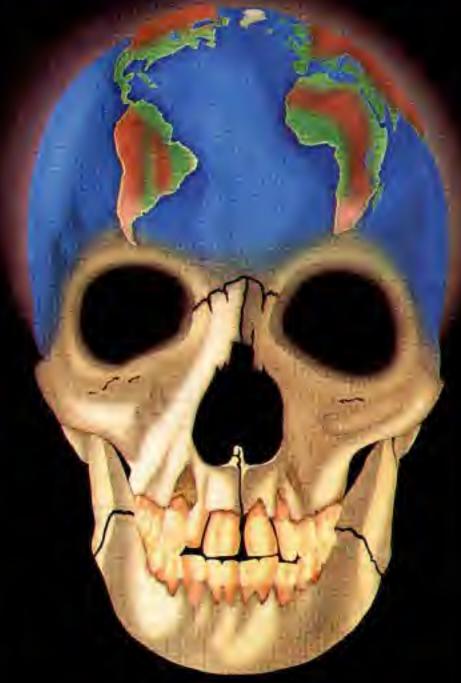
26. Wenn Du eine Taschenlampe im Inventory hast, lies bei 42 weiter, ansonsten ware die 9 Deine Zahl der Wahl.

27. Gähnend verschließt Du das Verlagsgebäude und näherst Dich zielbewußt dem Taxistand (siehe Abschnitt 18). Oder versuchst Du den letzten Local Bus zu erwischen? Dann ist die 37 Deine Nummer. Vielleicht vertranst Du jedoch mehr der S-Bahn? Kein Problem, lies einfach bei 51 weiter.

28. Ha, das kommt davon, wenn die Leute keine antike Bildung mehr kriegent No. Schatzi, da mußt Du Dit schon was Besseres einfallen lassen. Zurück zur 19. 29. Die Schorsch-Roulade grinst Dich freundlich an (selbst die unbesceheste Kreatur kennt Freundlichkeit – das wessen wir von Michael...) und fummelt mühsam einen Zenel aus der Tasche. Du nimmst ihn durch die Maschen entgegen und wickelst das nunmehr harmlose Riesenbaby wieder aus. Zackzack zu 49.

30. Du hockst Dich im Schneidersitz vor das Hindernis und legst los. "Okay, ich find's ja ganz in Ordnung, daß Du mir hier den Weg versperrst, ne? Ich meine, es ist Dein Joh und so, aber andererseits mußt Du doch bedenken..." Das Gitter hält Dich voller Entsetzen für Martin und zieht Dich förmlich durch, nur um Dir nicht weiter zuhören zu müssen. Weiter bei 40.

BURNTIME

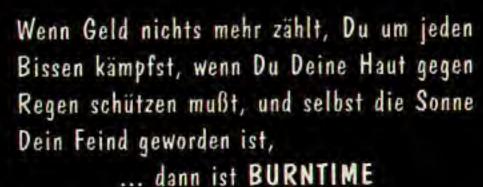












Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen ... mit einem Wort - Überleben!





DARKIT

Hier wartet eine der ältesten Spielideen auf Ballerfreaks mit einem der jüngsten Computer: Mindscapes mondäne "Defender"-Variante geht exklusiv am 1200er auf Alienjagd!



Draufhalten und wohlfühlen...

Wie beim Alari-Original aus grauer Vorzeit steuert man auch hier seinen Raumer nach links und rechts durch scrollendes Feindgebiet, hat ein Auge am Radarscanner und den Daumen am Laser, um alles, was kreucht und fleucht, niederzumähen. Das gilt auch für Bodenminen, aus denen andernfalls besonders biestige Widersacher schlüpfen. Das Prinzip ist also bekannt (oft genug kopiert wurde es ja schon...), sah jedoch noch nie so gut aus:

Man düst durch ansprechende Höhlen-, Techno- und Alien-Landschaften, wobei immer drei identische Levels zu bereinigen sind, ehe Szenario und Gegner wechseln. Zudem sind ja ein paar nette Bonus-Features mit von der rasanten Partie. So vererben manche der getöteten Space-Gangster ihrem Mörder Sammelkapseln für zusätzliche Schildenergie bzw. Extrawaffen wie Streuschuß oder Luft/Boden-Raketen. Den Kram kann man gut gebrauchen, immerhin stürmen hier Dutzende von Sprites gleichzeitig den Screen - ohne Ruckeln und Flackern wohlgemerkt, und bei derart flottem Parallax-Scrolling, wie man das sonst nur aus der Spielhalle kennt. Auch Sound-FX und Titelmusik sind gelungen, dafür stört die fehlende HD- Tauglichkeit gerade am 1200er besonders.

Ein wenig enttäuscht waren wir auch, daß Zwei-Button-Sticks nicht unterstützt werden und Ballerteams trotz Duo-Modus nur abwechselnd zum Zuge kommen. Zusammen mit dem nicht mehr ganz taufrischen Gameplay macht das Overkill nicht gerade zu einem Hit – für einen nostalgischen Ballertrip der unterhaltsamen Art ist der runderneuerte Arcade-Grufti aber allemal gut. (rl)



OVERKILL (MINDSCAPE) BALLER-ACTION ANIMATION 72% MUSIK SOUND-FX 74% HANDHABUNG 68% **DAUERSPASS** 64% FÜR FORTGESCHRITTENE DM 59,-PREIS **SPEICHERBEDARF** DISKS/ZWEITFLOPPY 2 NEIN HD-INSTALLATION NEIN SPEICHERBAR NEIN

ANLEITUNG

DEUTSCH

Atari Software		0.5	0.00	a-1000		
AH 73 M Thunderbook DV Airbox 320 DA		SM	84,50 BLS0	Micropesa Golf DA Mankay Island 1 sale gut DV	-	NO 74,
Acaptation DY		10.	74,00	Nam Vietnam DV	1/2	R 67,
8-17 Flying Fortiess DA		SM	69,50	Nort BA On the Roof DV	- 7	CT 55,
Bet 2 gut DV Bettel Command gut BA		SM	77,00 58,00	Patricis DV	- 5	1 69
Big Suriness DV		504	54,50	Fazilik taland gut DV		M 69,
Much Gold get-Berghou DV Bundeskop Monoger Profil, 2,0 DV		SM 270	62,50 67,50	Firster salv gut DA. Poligiter DA.		T 59,
Campaign DV		STR	65,00	Papalous I DA	- 5	1 4
Captain Monet SA		AUT	57,50	Populari 2 DA		R 69,
Castles gut DA Chuck Yeoger Flight Samiletor 2,0 00A		STR	49,50	Powerscoper DA Powerscoper Date Disk 1. Weblering DA	-	R 69,
Civilization DV		gn	75,00	Over and Clary Secondary DA	- 27	M 75
Dunggeon Master + Choos Strike Back DV		to.	45,00	Railrand Tycan DV	- 2	M 76,
Dynablesters + 4 Mayer Adapter DA Bries 1 gut DV		STE	62,50 68,00	Rampari DA Randos DV	7.	1 59,
Elvira 2 gat DV		to	74,00	Hosp of Medica + Invest + Transverid DV		1 10
Epic gut CA		Sik	67,00	Enlocop 3 DA		CT 59,
F-15 Strike Engle 2 GA F-19 Smalth Fighter DA		SM	74,00 75,00	Sendie Sozze 12/93 pd DA Silent Service 2 DA		NO 62
F-29 familiator DA		SW	57,00	Sim Day + Propoles DA		1 10
Face of ice Backey DA		570	42,50	Skall and Creatment DA		CT 59,
Final Figit QA Fina and kee QA		TI TI	59,00 62,50	Some Stem 4 Spiele DA Rich off 2-Embye Hughes Some-Some 2-Micropro		10 42
Formal one Grand Prix DV		SM	76,00	Spirit of Adventure DV		DV 59,
Golding DV		M	42,50	Studyle Supersoner DV		MO 51,
Great Courts 2 DA Hill Scient Blues DV		570	59,50	Stronge DA Team Sport - Suff and Hardware	_	12 59; MA 129
Nank DV		ADV	42,50	Green Courts 2+March. United Europe + 4 Aprelia		
Estar DV Estar D. Show House v. Cont. Work NA		572	97,50	Man Nation N		
Kirk of 2 + Player Manager + Freel Wyst DA Graphs of the Sky DA		20	74,50	Team Yorking DV Temis Cay 2 GA		M 67
Legend of Folighail DV		EDI.	44,50	Teninder 2 DA	10	CT 59,
Lammings 7 + 100 Level of no more DA. Lammings 2 New DA		STR	69,50 62,50	That Finest Near (8.0.1.) get DA Ton Leave S Sainte DA		M 67,
Lammings 2 els no mora Deta DA		SIE	50,00	Top Lange 5 Spinis BA Terricon 2 DA		III 17.
Lin Wes Challenge DT		573	52,00	Uting 4		DL 64,
inter 7 DA		990	59,50 55,00	Ultime à DA		DE 67.
M-1 Tonk Pictors DA		50	75,00	Unapic gut DY Wiszer DY		H 62
Manchester United Europe DA		970	59,50	Wreefe Monte DA	- 5	O 62,
Manie Manae (V Mage le Manie sale gui (V		STR	64,00 67,50	Zack MC Krycken	*	DV 49,
G. Sanda		-	-			
Atari Hardware						
Jeystick Gravis clear salar get Jeystick Gravis schwarz salar get		HW	64,50	Landwork Extern 3,5 shockel/bor DA Mous Mouletten		W 189,0
			-			
10 Spinie oznacer Wold get sertiert		348	165,00			
Hardware Amiga				Festplicite Intern 120 MB + Zubehör DA	w	777.5
T MB Speicher A-500 Plus DA	HW		99.00			565/
1 MS Speicher A-600 DA	HW		119.00	Controller + Handbuch + Software für Acciga	500/50	THE RESERVE
1 MB-Speicher mit Libr A-500 DA	HW		45,50	Committee of the Contract of t		357,
1 MB Speicher of the Ultr A-500 DA	HW		55,50	Joyalick Competition pro I schwarz oder clear		29,
1,3 Kelstert ROM DA	HW		65,00	The state of the s	w	33,0
2 MB Speicher für Festplattes 2,1 Eickstart ROM + Disketten + Buch DV	HW		199,00		W	32,
2.04 Kirkstert ROM DA	HW		45,00	schwarz oder clear color Delaza		
2,5 MB Speicher + Uhr Amigo 500 DA	HW		199,00			64,
2,5 MB Speicherery. Amigo 500 DA	HW		185,00			59, 45,
25 Mbz Coprozessor für Turboksete	HW		155,00	Scholtet per Marchick zwischen verschiedene	200	
4 Player Adapter Amiga Action Contridge Super 4 Profi DV	HW		24,50 175,00	Versionen um Amiga 500, 500 + und 600		
BTE Set + Handbuch + Software DA	ANN		75.00		W	139,
Dickettenbex 100 Stick Ralbex	HW		31,00	The state of the s	W	135,
Disketten Sentinell 2 00 50 Stück	HW		64,50	A Company of the Comp	W	45,1
Diskettenbes 100 Stick Fraktike Diskettenbes Büer eless/schwarz	NM.		29,50		W	62,
Diskettentox Oter Geor/schwarz Diskettensonier für 15 Disketten	EW		12,50	Netztell Assign 500	W	97,
Feraplane 105 MB Komplett System DA	HW.		745,00	Telegraphic and the second sec	W	195,
Suchplätze bis zu 8 ME RAM verfessden -	safari e	instri	thing .	A Mary Transport of the Control of t	W	325/
Festplate 120 MB Kampletsystem DA	HW		845,00	Turbinario 32 St + T ME +25 Mbz CO DA H	W.	375,1 495,1
Sinchplitten bis zu 8 MB vorhanden sofert : Festplette 130 MB Kamplettsystem DA	eienatzi EW	gate	899,00	tofart elesetzfähig für Amige A-500 / 500 Pk	-	
Suckplittre bis to 8 MB verhanden safort		1	211,00	The state of the s	W	499,
Festplette 170 MB Komplettsystem DA	HW	-	1099,00	Turbokurte 68020 + 4 MR + 32 Nes CO DA 1		545,
And the second of the second o			-	solut einsatzlishig für Amigo A 500 / 500 Ph		675,
Acceptated who unders Festplatten			440	intragrate Addition and Mark a 75 Mars for the co	W	44.3
Festplotte 210 MR Komplett System DA	HW		1299,00	Turbakurte ABO2O + 4 MB + 25 Mbz CO DA F 32 Bir sofort eksestzfähig für Amige A-500 /		-
Festplotte 210 MR Komplett System DA Stockplötze bis zu B MN RAM vorhanden -	solori e	intetri	ishig	32 Bit sofort elmetzfühig für Amige A-500 / sofort einsetzfühig für Amige A-500 / 500 Pi	500 Mus 15	
Festplotte 210 MR Komplett System DA		iesetzi		32 Bit sofort eimetzfühig für Amige A-500 /	500 Mus 15	699,
Festplate 210 MR Komplet System DA Stackplitze bis zu B MN RAM vorbanden - Festplatte 250 MB Komplet System DA	solori e HW	iesetzi	1499,00	32 Bit sofort elmetzfühig für Amige A-500 / sofort einsetzfühig für Amige A-500 / 500 Pi	500 Mus 15	
Festplotte 210 MB Komplett System DA Steckplötze bis zu 8 MM RAM vorkanden- Festplotte 250 MB Komplett System DA Festplotte 540 MB Lopletsystem DA Ausgerückel wie andere Festplotten	solori e HW	insatzi	1499,00	32 Bit sofort elmetzfühig für Amige A-500 / sofort einsetzfühig für Amige A-500 / 500 Pi	500 Mus 15	
Festplette 210 MR Komplett System DA Steckplitte bis zu 8 MN RAM vorhanden- Festplette 250 MB Komplett System DA Festplette 540 MB Loplettsystem DA Ausgerückei wie undere Festpletten Hardware PC	solori e HW HW	instal	Shiq 1499,00 7299,00	32 Bit sofort elemetzfühig für Amige A-500 / sofort elemetzfühig für Amige A-500 / 500 Pi Turbekarte 68030 /4 MB/ 32 Bit New DA B Joystick Trust Master Flight	SOO Plus IS IN	619,
Festplette 210 MB Komplett System DA Steckplötze bis zu 8 MN RAM vorkenden- Festplette 250 MB Komplett System DA Festplette 540 MB Lopletsystem DA Ausgenistel wie andere Festpletten	solori e HW HW	iesetzi	1499,00	32 Bit sofort elemetzfühig für Amiga A-500 / sofort elemetzfühig für Amiga A-500 / 500 Pi Turbokarte 68030 /4 MB/ 32 Bit New DA B Joystick Trust Master Flight Joystick Trust Master Weapon	SOO Plus IN IN	649, 172,50 169,50
Festplette 210 MB Kamplett System DA Steckplette bis zu 8 MB RAM verhanden Festplette 250 MB Kamplett System DA Festplette 540 MB Loplettsystem DA Ausgerüstet wie andere Festpletten Hardware PC Aktive Loutsprecher 2 Stück DA Markengasthist von der Firmo Bese sehr g Deketteniere 100 Stück Ralliere	HW HW LIW LIW	instri	THIS TO SERVICE STATE OF THE S	22 Bit sofort elemetzfühig für Amige A-500 / sofort elemetzfühig für Amige A-500 / 500 Pit Turbokarte 68030 /4 MB/ 22 Bit Neu DA Burbokarte 68030 /4 MB/ 22 Bit Neu DA Burbokarte 68030 /4 MB/ 22 Bit Neu DA Burbokarte Flight Juystick Trust Master Flight Juystick Trust Master Weapon Mass Datokuse durchsichtig gut Saundblester 16 ASP + Microphen DA Burbokarter 16 ASP + Microphen DA	SOO Plus IS IN IN IN IN	699, 172,50 169,50 69,00 450,00
Festplette 210 MB Kamplett System DA Steckplette bis zu 8 MB KAM verhanden Festplette 250 MB Kamplett System DA Festplette 250 MB Laplettsystem DA Ausgerlichte wie undere Festpletten Hardware PC Aktive Lautsprecher 2 Stöck DA Markenquelität von der Firme Sese sehr j Dekettenbez 100 Stöck Rollinez Dekettenbez 100 Stöck Freiche	HW HW HW HW HW HW	iner,	799,00 34,50 30,00	22 Bit sofort elemetritikig für Amige A-500 / sofort elemetritikig für Amige A-500 / 500 Pit Turbokarte 68030 /4 MB/ 22 Bit Neu DA Buystick Trust Moster Flight Suystick Trust Moster Weapon Most. Datokare durchsichtig gut Saundblester 16 ASP + Microphen DA Saundblester 2.0 Deluze Edition DV	SOO Plus SOO Plus SOO SOO SOO SOO SOO SOO SOO SOO SOO SO	699, 172,50 169,50 89,00
Festplette 210 MB Kamplett System DA Steckplette bis zu 8 MB RAM verkanden Festplette 250 MB Kamplett System DA Festplette 350 MB Loplettsystem DA Ausgenistet wie andere Festpletten Hardware PC Aktive Loutsprecher 2 Stick DA Markenganität van der Firms Bese sehr g Dekettenbez 100 Stick Preistika Dekettenbez 100 Stick Preistika Dekettenbez 80 ER char/uthwarz Joyatick Grovit Anning pro Super	HW HW HW HW HW HW HW HW	inet	799,00 34,50 30,00 27,50 79,50	22 Bit sofort elemetritikig für Amige A-500 / sofort elemetritikig für Amige A-500 / 500 Pit Turbokarte 68030 / 4 MB/ 22 Bit Neu DA Burbokarte 68030 / 4 MB/ 22 Bit Neu DA Burbokarte 68030 / 4 MB/ 22 Bit Neu DA Burbokarte 16 ASP + Microphen DA Soundblester 16 ASP + Microphen DA Soundblester 2.0 Deluze Edition DV Estiviti zurützlick: Lammings und Indianope	SOO Plus SOO Plus SOO SOO SOO SOO SOO SOO SOO SOO SOO SO	699, 172,50 169,50 69,00 450,00
Festplette 210 MB Kamplett System DA Steckplette bis zu 8 MB RAM verkanden Festplette 250 MB Kamplett System DA Festplette 250 MB Laplettsystem DA Ausgenistet wie andere Festpletten Hardware PC Aktive Lautagracher 2 Stück DA Markenganität van der Firms Bese sehr g Dekententen 100 Stück Praktika Dekententen 100 Stück Praktika Dekententen 80 ER chan/uthwarz Joyatick Grovin Anning pro Super Joyatick Grovin Geor sehr gut	HW HW HW HW HW HW	iver	799,00 34,50 30,00 27,50 79,50 69,50	22 Bit sofort eiemetzfühig für Amige A-500 / sofort eiemetzfühig für Amige A-500 / 500 Pit Turbokarte ABO30 / 4 MB/ 32 Bit Neu DA. Bit Soystick Trust Moster Flight Loystick Trust Moster Weapon Most Datokase durchsichtig got Seundhierter 16 ASP + Microphen DA Seundhierter 16 ASP + Microphen DA Seundhierter 2.0 Deluxe Edition DV Enthält zusätzlicht Lammings und Indianope Soundhieuter pro Deluxe + 2 Spiele DV Enthält: Lemmings und Indianopolis 500	SOO Plan IS IN IN IN IN IN IN IN IN IN	699, 172,50 169,50 69,00 450,00 179,00
Festplette 210 MB Kamplett System DA Steckplette bis zu 8 MB RAM verkanden Festplette 250 MB Kamplett System DA Festplette 250 MB Laplettsystem DA Aesperistet wie andere Festpletten Hardware PC Aktive Lantagracher 2 Stück DA Markenganität van der Firms Bese sehr g Dekestender 100 Stück Praktika Dekestender 100 Stück Praktika Dekestender 80 ER chan/uthwarz Joyalick Grovin Anning pro Super	HW HW HW HW HW HW HW HW	instal	799,00 34,50 30,00 27,50 79,50	22 Bit sofort elemetzfühig für Amige A-500 / sofort elemetzfühig für Amige A-500 / 500 Pit Turbokarte 68030 / 4 MB/ 22 Bit New DA Burgstick Trust Moster Flight Juystick Trust Moster Weapon Most Datokuse durchsichtig get Saundblester 16 ASP + Microphen DA Saundblester 2.0 Deluze Edition DV Esthält zwättsfick: Lammings und Indianopel Soundblester pro Deluze + 2 Spiele DV Esthält: Lammings und Indianopels 500	SOO Plus IS IN IN IN IN IN IN IN IN IN IN	699, 172,50 169,50 69,00 450,00 179,00

Computersoftware Steffen Müller, Boelkestr. 171, 86836 Lagerlechfeld Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77

	A	miga PC	And the set	532	45.00	Shaded Halmes DV
MATE	97	A1.50 B5.00	Georgia Kinas par E Georgia (Kink et 3) Ga	ACT .	55.00 47.00 45.00	Silent Service 2 64 Silly Posty St.
1867 (see Antigo (200) DV 3 D Construktion End + Value DV	ARN	27,50 77,50 110,00 129,50	Geddien DV Geddien Z DV Geddien Z DV	150	69,50 75,50 77,50	See Ant gut DV See Dry + Populous Di See Dry Archibelt Jud.
3 B Combraction Cel 2,8 + Volum San CV 628 Attack Sup DA	571	90 H,9	Great Courts 2 DA Gueding 2000 per DA Gueding 2000 Septorio Dala DA	50 205	19,50 E5.00	Sim City Deletes IIA
7 Galant Sal A Basin DV	SW ZIR	71.56 和型 71.56	Percelai DV	50	48.50 79.50 76.00 85.00	Sim Earth DV Sim Form DA
ATAC Representation SA Manhard Planes SV		明·第 万英	Perpose 1.2 f. BA Recycle Refrigar 3 soler 4 SA	200	116 1180	Sale or Swim DA Skall and Createner II
Mariena Piere I + 1 Sain Ann IV Ann a' Peolit Sa Inn a' Peolit Mesine WW I Sa	500 205	77,00	Surpose Designer Lerie DA Harpani Editor DA	705	が	Sings Worker DA South Rid DA
Basis Benditos Bir Aces of Process	785	45.00	Harrier Josep Set DA Herz Genet + Mission Disk DV Minney Class THE S. 1918 DV	SIL SIL	45.00 79.50 EL00	Secret Marrie DA longit Fourted man 2
Non of Peetik Mesion WW 7 - 1946 Noon Bealine for Acus of Peetik	ACT	97.65	Natury Cine 1914 - 1918 DV Suckey Konsuper New New New DV Suck DV	SPO	67.51 77.00 67.51 73.00	Facilitati Mare, World I., Sector Story & Social D
Manufacture (Alectica (A.	ATW	77 M	Senant per V Senant 2 SA	ACT	17.00 11.00	Soun Ace 2 DA
Mark Spirit of Advanture - Immunital - Seed Cryst MR 73 M Thunderbreik DV No Community S Regularabilismo (M.	500	69,50 75.00 89.50	Imperator DA Indiana Josep 2 pet DF	STE	15 M 45 M	Space Hall 24 Space Hot + Weight +
Re Figers Communities SA	348	59,00 89,50 92,00	Indiana lares 4 per lat. Indiana lares 4 per lat.	AUT	79.50 U/M 55.00 U/M	Specia Guest 3 DV Specia Guest 5 saler po
Marie 170 OA OV Alles Glaber Da	58 58 41	10.50 10.50 53.00	If Care from Depart Date And Heart DA It Cares from the Depart put DA	THE STR	22,00	Space Shartle SA Special Force and DA Spaceword SSS 005 or
Ampurate BY Anguarde By May Gales DA	ESE.	74,00 £5,00 75,00 £5,00	Japan XI TZ BA	90	91.50 57.00 14.00	Calcit of Advantors (1)
Appelle DA Jordan Rights DA Jordan Rights DA	AU	62,50 59,00	James Presid Description Agent 2 EA July Market Freshold EA	SPO AUV	11.50 71.50	Sports Collection 3 Spi Inhalt Starthyte Super
State States Park SA	SM	立が	Salar DI	578	17.50 11.50 45.00 117.50	Statistic Supersecuri Stati Empire DV
Service Assent SA.	SAN	77.00 \$1.00 \$1.30	ESA per DV Exp. Duret 4 Exp. State 5 DV	ADV	新聞 万國 77周	Swipedowper Read N Swite Acrost Surveys
American February 2-Killing Some Show DA 2 Spinis on Police	CIA	7400 1100	Chap Seed 5 DV King Good 6 DV	RET.	74.00 85.00	Street plan 2 14 Street plan 2 14 Strike Communic Mi
S-17 Roug factors SA book Days of Chine SA	578	57.50 67.50 67.50 67.50 67.50	Engine of the Say GA Larry 2 DV Larry 5 DV	AUV AUV	79.50 79.00 71.00 79.00	Sirike Commender of Sirike Commender of Sirike Commender of
tion of the Count force DV	版	45局 舒展 万施 万里	Larry S DV Legand of Epopular DV Legand of Valuer DV	101 101	松原 71第 7150 7150	Suggest Front Did.
hell J get DV hells Lammand get DA hells bide sole get DV	517	45.00 45.00 45.00	ingury per BA Lammang, I = 1900 (pred als no more DA	111	17.00 17.00 14.00 14.00	Soper Sim Park 4 Spi Soperators Sal.
Balla Ida + Soft Eth DY	578	71.50 E.M	Lemning 2 Nav DA	(II	起業 75萬 城區	Syndron saper DV Sum Turkkee DV
Bath the Date Dick DV Bath the Date Dick Z See DV	57E	41.00 41.00 17.00	Limiting, I sk to mare Bate SA Limiter Enlection of Sportspiele A Listed Woman DA	986 ACT	636 650 650	Termina Cap 2 DA Terminator 7 DA
Bellicher 4000 ba Bellicher 1942	518	SM 11.50	Links 106 Course Beeff Links 106 Gef sale get SA	990	45,00	Their Fitten Hour (B.O Sine Saidler DA
Mich Gold gat Bergless DV SE Sal DA	TIM	11.00 44.50	Links Course Street B.S.C. Links Course Street B.S.C. Lineherd - gat B.A.	90	57,00	Takes this Fees DA Top Langue 5 Spinds D
Bris of Proy SA	SM	74,00 B7,00 97,00	laster of the Even DV	ADF BOS.	41.50 17,00 72,00	Toronte super DA Transaction DV
Sale Did Sale Store D	ACT	ジー	Larker Matthebra SV Larker 1 + 2 + 2 for Fack SA	970	57.00 HT.00	Trister Pedrof Digital Tradder DA
hands how hall 10 to hands how hall the by home had to	590 578	州.34 - 丘原 野原 万藤	Later T DA Later T DA	990	45.00	India DA India nor Amiga 120
Bending Steel Detty Sea 1 DV	571	29.00	lars of the Tompress SV	803. SAR	45.00 75.00 55.00 85.00	Utine 5 GA
Berning Steel Outs Separadolfo DV Separados DV	BOX.	17.00 17.00 17.00	H) Tank Plates DA Had IV - sale pat DV Marchester Daked Europe DA	58 570	統第 11 00	Ution & DA Ution 7 DV
Company DV Copin Power DA	AUT CIR	57,52	Marrie Marries DV	AN SA	64.00 67.00 55.00 77.00	Office 7 Tell 7 SA
Gentle Strike SA. Glass SV	STR.	51,50 F1,00	Management	99	65.00	Ution Undervoted 2 Utopic gas DV 1 Fas Victory 2, 3 oc
Carlo per DA. Carlos 7 DA. Carlos 7 DA. Carlos Total (Views Minimum) DA.	235 735	11.00 75.00 11.00 11.00	Moramany 2 DA Michael Jordan Flight DA	50A	74.00 37.00	Val of Derkment DV
Canada Dete Class (Nove Ministeres) IIA Canada and Nove Ministeres) IIA	58 590	4/80 4/80		65	72年 75年	Street Leading Std. 1 Way in the Golf SV
Character Monager Di Character Date 2 Ted Dung, Mari. DV	ACI MIR.	54.00 41.00	Might and Magic 3 DV Magic and Magic 4 per DV Mankey Idenal 1 safer par DV Mankey Idenal 2 safer par DV	ANY ANY	研集 数据 开场 数据	Marienis gut
Chamacher 2000 Dr Windows 24.	98	74.00	Name of State of Stat	STR	67,00 77,00 75,00 79,00	Warwerles DV Ween DV
Georgiana 2000 the Windows DA Georgiana 2150 DA God Back 2 Nov DA	SM	39,50 45,00	Real Research St. No Greater Giery	90	22 W 92 W	Whole: Veyage DV Wall: Veyage DV Wall Mest World DV
Cont Youge Right Streeters 2,3 St. Definition 24	SM	41.50 13.50 75.00 \$5.00	On the Basel DV	SM NO	950 HS	Wid Was World DV Was Commented to Was Commented to
GH M Re. 7 IM	538	17.00 H.M	On Sing Reyard DA Operation Sareth DV Overblee DA	ADV SPO	6.9	Way Commoder & Way Commoder ! Way Commoder !
Made State Dynasty Wars - Maja Spirit - Ha + Dander Green - Nightado	128	11,50	Postone DI Postone DI Postile Mand put DI	578	64.50 E5.00 19.00 72.00	Way Communic 1 Way Communic 2 Way Communic 2
Communication Code 1 DV Communication Codes Systems DV	SAN	49.50 44.00	Franks Name par DV Franksone Son Humbury GA Purfold General DV	578	47,00 61,00 75,00 77,50	Weep of Death Di
Compat Air Patrol El	SIN	紅地 75mm 研场 75mm	Partiel Commo Date Disk Dis PLA Golf Commo Disk his Windows DA	20	45.00 47.00	Water Di
Compositor Det Did DV Compositor Dets Did DV Comp of Endoutic DV	STR	71,50 年第 日第 75.51	MA Gell for Windows See DV MA Tear See + Lovelton DA	590	72,50 75,00	World change, Beats Wrestle Menus DA
General Actions DV	SM	77,80 49,50	Point Dears IA Pakel Swam IA	COA	57.00 57.00	Weeds Mode 2 M I Way gat DA
Count for A Corpus DV Count Gel Polon DA	215 WA	75.00 75.00	Percy on the Hilly See	531	UM UM UM 445	E-Ming English E Eastern Sil
Bar Schwerze Ange gut DV	NA.	77.00 私類	Protes sale put Si. Polisine Di. Polisi Guant S DV	ACT BOL	55,00 79,00	Tark MC Gracker D
Sweet Stellar Super St.	SIR	97,00	Peak of Derlanes DV	報	57,90 34,50	Zeel DA
Bount Sinks Super 18. Bounts DV Supplier per 10.1 Key Bount Con 2 10.1 Bount 2 oder per 19.	SALT ALT	69.50 89.50 69.50 77.00	Propries 1 DA Propries 1 Editor + 100 Welles DA Propries 2 + Coto Stitz sale gat DA	200	47.50 77.50	Günstige
\$100 pt 20	CIN.	EL 00 65 50	Propoles 2 BA	STR.	68.50 75.00 88.50 75.00	10 Spide amount 1
Dangers Menter + Chent Strike Back IV	903. 579	1.00 1.00 1.00 1.00 1.00 1.00 1.00 1.00	Powermanger Date Clair 1, Welstring DA. Prince Mover CA.	572	29.50	ADV Destroyer Sim
She Brestweller - West Community St.	SAM	61,50 PI,50 175,00	Prince of Partie 2 DA	ACT	8A 67,00	Ageny Sid Aless Broad Deless Asserby Sid
Bis Fig Happy review - Win Comm. M. Bists J per DV Sally DA	82K	74,00 E.00	Pro Sport, Clariforage & Sports Sal. Producer S gast Sal. Producer Sal.	ALT.	41,00 57,00	Artis Both Their 1 to
Final Delicity	SAS SAS	97M 77.50	Stored good Clery Squandung SIA	SAM	73.00	Boards Valley Berlins TAA
Dec - Color Color	215	以	Count for they 3 DV Dept GA Day Jon Count Star DL	AU SM	21,50	Constitute Delenda
Espent Genera VI Dia Espent Genera VI Dia Especial Francisco Diamon Dia Especial Service DV Especial Service DV Especial Service DIA 6-15 North Especial Diamondo	570	57,00 74,00 84,00	Race ion Space New DA Andrope Types DV	SIX	74,00 84,00 59,00 89,00	Colorado DA Conspiente Porcero
ties of the Extended 2 DV	10	77.50 ES.00	Remont SA found for the Sales New SA Region DV	17E	65,00 67,00 61,00	Course of EA SA Democies SA
F-117 A Nighthenic DA	ZN.	45.00 77.00	Region, DV Red Survey DV Red Survey Ministers Dink 1 DV	5M 785	75,00 78,00 45,00	Demiartism DA Gragues Lair 2 DA
1-15 Series Empire 3 per DA	SM	77,00 77,00 85,00	Report DV	31	64,50 69,50 77,60	Diggar Dydine 67 gail BA
1 to Februa 1.0 Minutes Dina DA	785	54,00	Engs of Markets + layers + Transports DV Engsteric	101	753 H100	East Vs. West DV
E.M. Falling + Mirrary Dick 1 and 7 list	ALT	54.50 34.50	Else of the Drogen DY Estim Heart DY	218	9.5 9.5	fivên Armie Ger
8-37 Cordinate SA 8-39 Stands England SA Salan England SY Salan Salan SY Salan Salan System SY	ALS.	55.90 BILSO 79.00 BILSO	Enter AD 12 DV	SIR	45,00 79,50	Estim Augher for F16 Conset Plot F16 Conset Plot
AND TOPAL GA	ACT	59,00	Secret Weapon Mission Do-225	105	47,00 42,50 42,50	F-16 Felcas DA 3-16 Felcas Micro
Vers and its Sit. Sent Year Volume 1 - 4 Spinis Sit. Sections. DV	SW	45.00 54.30	Secret Weapon Mission Rainkal-162 Secret Wanges Mission P-28	16	33.16	5-16 Falcon Micro Full Mated Planet
Field of the lateraler SA.	SM.	35.00	Secret Wespen Minima P-80 Secret Wespen of the Letherste Sharker President	75	五 Ni 77.66 77.66	Fetere West SA Springer SA
With Albert on Earth DV	536	低的 机泵	Sensible Socray 92/93 put IA:	90	62,50 64,50	Gerican I DA Gen I DA
Social Honoger 2 DV South Planton DV Sought Store put CA	MAN ANN	67,00	Seator of the Secti 2 DA Seator of the Secti 3 DA	MI	45,00 45,00 67,00 12,00	Greenlers I Greenlers I dis
Sangles Chart par CA	378	77,50	Sedeward DV	BOL	67,90 52,90	0,000,100

7-4-1			66
Shedark Helmer DV Sheat Service 2 BA	SM SM	75,00	77,00
Silly Punty St. See Aut got DV	NA.	53,00 87,00	87 Mi 71.50
Sin Dry + Populson DA Sin Dry Architekt Jud. 2 Zakomb DA	705 576	19.50 17.50	37.00
Sim City Relicas IIA Sim Earth DV Sim Form GA	58	79.58 65.00	77.5E
Seek or Swien DA Skelf and Creatment DA	AT AT	37.8G 45.8G	
Sinap Wolter DA Sincer Rid DA	ACI	59,00 55,00	69,00
Secret Manie DA Inhalt: Fowfield man 2+Factor Separateur + Mice	90	57,00	
Festivel More, World c, Secon Store & Spinle DA	570	12,50	12.50
haluk tiki ofi 1-timbyo tinghen Samor-Gazzo 1 Samo Ace 2 DA	100	14,50	
Space Hall Did Space Hatt + Wester + Elect Gold DV	SIM	17.0kg	75,80 89,50
Spice Guest 3 DV Spice Guest 5 saler get DV	版	79,00 41,00	75.86 45.00
Specia Shartler BA. Special Forces and DA. Special review of EUS order Western: EV	20K	74,86	77.53
Sport of Advantors DV Sport, Collection 3 Spinis DV	ADV	知識	#.55 #.50
inhalt Santyte Super Sector + Tie Break + had Manbyte Supervision DV	570 XX		67.00
Sand Empire DV Stripped organ Stated Manager DV	SIR	45,00 54,00	74.00 49.30
	216 718	67,50 65,00	75,00
Stronge DA Stronfighter 2 DA Strike Communic Miss. 1 DA Strike Communic par Nos DA	ZW.	57,00	19.50 29.50
Sirike Commander put New DA Sirike Commander Speech Disk DA	5M 735		拉牌
Super Tray Dit. Super Sim Fast 4 Spiele Dit.	ACI	930 830	-
Syndron super DV	518	77,00	77,00 79,00
Termits Care 2 DA	SM	44,50 54,50 54,50	87,50
Territorio 7 DA Their Fitter Hoor (S. D. R.) gar DA Sino Salder DA	SM	67.50 67.50	45,50
The fin for DA Top Large 3 Spinis DA	ACT	57,00 72,00	68,00 72,00
Taracte super Did Transactions DV	SM	74,00 59,00	NS.DE
Eristus Federill Digital New Dis Tradition CA	STR	936	71.50
Traffs DA Traffs nor Arrigar 1700 DA	ACI	45.00 47.00	
String 5 GA	80L 80L	15.00	
White & DA White 7 DV	10.	67,00	65.06 75.58
Ultime 7 Tell 2 SA Ultime Suderverld SA Ultime Sinderworld 2 SA	101 201		75.06 75.00
Physic pat DV 1-Fas Victory 2, 3 ed. 4	STE	61.50	49,00
Val of Derivation DV Vikings = Kingdom of England 2 DA	101	47.50	77,00
Wor in the Gulf DV	504	級. 類. 類.	75.00
Noteth pd	SIR	49.50	65.N
Nam DV Shales Veyage nor Sir Amigs 1200 DA Whales Veyage DV	BOL	65,00	-
Wild Wast World DV	100 100 100	67,50	75.00 19.00
Wire Commonder + County + Mire 1+7 Dil	38	69,50	ET MI
Was Commander 2 per 24 Was Commander 2 Strates 1 24	584 725		47,50
Way Committee 1 Minutes 2 DA Way Committee English E	205 586 AU	45.80 58.80	42,58
Way of Seath St. Ways IV	SM	44,50 50.00	69,00
Work damp, Sessing Manager DV Words Manage DA	99	55.00	14.00
Weeth Marie 7 DA I Was gar DA	ACT SIM	59,00	17,50 17,50 17,50
I Was Indian I Sandon Si Tel had Di	SM		19,50 75,50 75,50
Yel And DV Zack MC Cracken DV	ACT	59,00 59,00	64,88 53,80
Zad Na	ACT	45,06	

e Amiga Software

were away		
12 Spiele sessore Webl got sert. ADV Destroyer Simulator DA	SAM SAM ACT ACT ACT BOX SVD	145,00
Appropriate amount on	ACT.	65.06
Alan Breed Delices Siltion St.	ACT	45,36 27,58 30,36
A-1-44	ACT	30,05
Artis Bord: Sante 3 SA Bands Volley	ACT	29.50
Berdi Thele 3 DA	100	24.50
Boach Volley Bette TA Comprise Delender of Rome EA	3/0	19.50
Select 14	CD .	17,30
Good Ecophore 24	100	25.60
Cord Engineer BA	578	33,60
Commerce Property materials	名名臺名名名名名	克米克斯拉斯拉斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯克斯
Course of EA DA	571	45.00
Demicles DA	- 100	38.50
Gentaction DA	ALT	31,00
Dragues Lair 2 DA	ACT	19 50
Degar Section 67 and 54	47	29.50
Fred Vs. Word DV	ADV	25,00
Dyfae CJ gai BA East Ys. West DY Elementer	ALT	19.50 40.00 35.00 34.50
ffwire Avende Come DA	40	40,00
Entys Region Serger DA E-16 Connect Plan DA	970	35,00
F-16 Consent Plus DA	586	252
F-16 Carded Plan DA	588	20
5-16 Falcon Ricolog 1 SA	Cas	PI 50
5-16 Falson Window 7 DA	536	79.50
Fell Matel Planet SA	528	25,00
Feters West SA	578	22,00
Garrison DA	800	34,50 25,50 25,50 25,60
Serious 2 DA. Sen 3 DA. Georgesters 2	SPA SPA SPA SPA SPA SPA SPA SPA SPA SPA	24,50
Con 1 Cd	AIT	27,50 29,50
Granites 7 85	ALT	30,00
Charles V Au	-	-

Harry Zenhin Di	AT	20.00
international ice fluctury DA	SIE	40,00 30,00
Jose of Arr get DV Sanny Delplick Secont March DA	200	29,50 20,00
Dation M	SIX	39,50
Sick off 2 BA Sid Given SA	ACT STR	27,90 35.60
Elect SA Lab Lact Mings 2 select S	ACT .	3(50
Laurein DA	3/T	45,00 21,00
Later DA Line of Free DA Resolvenier Deated Foregon DA	ACT	31,51
Rosewicker U.	ACT ACT	31,00 39,50
Roth DV Roth and South	58	11,50
Si ingerkan Di Siyagio Calective.	586 570	15.00 25.30
Colongle F.F. Kammar DA	ACI	15.50
Four Ed Bosing SA PSA low Edit	SN 970	25.00 45.00
Finaled Magic DA	ACT .	30,00 34,50
France of Faritie Formic DA	STR	77,80 25,50
E-Type I E-Type I DA Battore talend I.A.	ACT	25.00
Sand Comm Sile.	SHO	29.50 45,60
Bendeline 101 BA Birk Supperus 7 BA	ACT.	25.50
Busine Boyer DV	SM	34,50 25,50
Service CA	STR	34,30 37,00
Seva Gates of Jerobste	ACT TA	45,00
Shark Wave get GA Searlider 2	SIM	25,00
Steel DA Super Monaco Grand Prix DA	90	30,00
September 2 BA	ACT ACT	11.00
Seattled T Sentence 7	ACT ACT	29.50 29.50
Te break BA	200	37,60
Commence Gell 1st County Colicie GT Bully SA	ACT.	25.00
Turricon 1 DA Turricon 2 DA	ACT	五郎 25.第 25.第
PE Sports Frontial GA	SMI	29.50 27.50
Twic World DA Warheard DA	AU	45,00
Winter Olympische 3 Qui par GA	ACT .	29.50
2-that DA Zind DA	ACT.	19.50 45.00
Zurk 1 nder 2 nder 3	NA.	79,50
Anwendersoftware		
Fellow Free Rel Asimution SV	AND	139.52 69.00
Vincenne 2.0 gm DV Vincelfor Profesional 2.6 DV Workbands 2.1 (4 Distance) SA	AND	47 Jul 79 Jul
Codally 7 Handalities	in	71.50
1-lapy fruit. + Nectours New IV		72.50

Police Free Red Assessmen SV	AND	139.52
Virginia 2.0 get DV Virginia Profesional 2.6 DV Workhands 2.1 (4 Distanted SA	LEGA	47 JB 79 JB
Enfall: 3 Hundricher 1-Lupy Profit - Hardware New IV	in	73,50

Lösungshefte

Litting Amperator DA	156	24.6
Litures Barris Thaile 3 DA	ANN	27,8
Lincon Barrens Hester DA	ANN	57.5
Library Phory 1 DA	ARW	17.5
Unuat Dairy 0 DA	AAW	17.9
Ulman for of Babelder 1 04	150	74.5
Linear fee of Belokher 7 85	ARM	24,5
Ulcome Sett Gents of Drees DA	ANTH	35.0
House Indiana Josep 3 04	ANN	17,5
Disease Indiana Issue 4 Dis	AW	17,5
Linear East Open 5 DA	ASSIG	17,5
Linux larry 5 04	AXW	17,5
Lines House Marries 54	APP	17.5
Lines loss of the Tempers Di	ANN	27.0
Liture Minht and Marin 3 DA	ARY	27,9
Linux Menkey taken 1 24	ANN	17.5
Distance Mankey bland 2 04	ASK	24,5
Charm Police Corp. 3 BA	ANN	16.0
Litting Amparator DA Litting Street Thate 2 DA Litting Street That 2 DA Litting Street I Da Litting Indiana Jonas 2 DA Litting Indiana Jonas 2 DA Litting Marrier Jonas 2 DA Litting Marrier Street I DA Litting Marrier Marrier DA Litting Marrier Marrier DA Litting Marrier Marrier DA Litting Marrier DA Litting Marrier DA Litting Marrier DA Litting Street Street I DA Litting Marrier DA Litting Street DA Litting Street A DA Litting Street DA Litting Street A DA Litting Street A DA Litting Street A DA Litting Street A Advanture DA Litting Street DA Litting	155 AMH AMH AMH AMH AMH AMH AMH AMH AMH AMH	24.6 17.5 17.5 17.5 17.5 17.5 17.5 17.5 17.5
Libium Ultimer & CA	LINE	17,5
Linux Jack M/ Kreeken SA	ARW	17.5

Günstige PC Software + Neuheiten

Carterios Defender of Ramo SA	129	17.00
Drawie DA	10	77.86
Svire Arenda Game DA	ACT	40,00
Fract Page Feeball 'Y3	90	44,50
Empuryor German Ed.	571	77,00
Martin Martin 7 and Codes Forte	ADV	74,98
KHI, Hukey BA	599	77,00
Rock and South	71X	20,000
Di Imperium 19	508	22,00
Privateer DA	- 500	100
Privates Specia Feel DA	801	97.90
Cond Comment Of	CM	77 00
See Seed 1 7 To 4	101	87.00
Liffing Minimu Disk DA	SM	46.50
Y. War To Cook IV	534	57.00

715	« Lunta	STR = Strategie
990	= Sport	SM = Seculation
ROL	- Enterropera	ACT = Action
MN	- Adventure	NW - Hordware
LIEW	- Azwender	SUR - Sensolve
156	- Litera	DA - Deutsche Asiatorg
DV	- Asiellung und Progra	many in Douball
	Chicago College	

VERSANDKOSTEN:

Varience 5,00 Past-Nadanane 9,50 Ausland Varience (nor Et neler bar) 15,00

Ab 4 Spiele Versondkosten freitil Bestellzeiten: Tel.: e22 32/64 09 Mantag bis Samstag 10-21 Uhr Bestellungen bis 15 Uhr werden om selben Tag versordiertig gas

Auf Wursch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versond getestet Bitle kostenliere Probliste anfordem (PC, Amiga und Aberl)

Auf Wesch Sicherheitskarton + 7,50 DM

PREMIER MANAGER Die zweite Premiere

Noch nicht mal eine ganze Fußballsaison ist seit der Premiere des britischen Soccerpremiers vergangen, da präsentiert uns Gremlin bereits den Nachfolger – tja, Manager sitzen halt immer auf dem Pulverfaß...

... besonders, wenn sie so bescheiden auftreten wie der hiesige Vorgänger. Das galt allerdings nur für die Präsentation, inhaltlich hatte er durchaus was zu bieten. Doch auch wenn bloß noch zwei (statt chemals vier) Rasenkapitäne mitmischen dürfen und grafisch nach wie vor keine Leckerbissen geboten werden. kann der neue Entscheidungsträger vieles besser: Sämtliche Optionen haben einen Feinschliff erhalten, wodurch die Komplexität des Games nochmals wahrnehmbar angestiegen ist!

Zunächst schnappt man sich einen der hierzulande völlig unbekannten Traditionsvereine nus der 5. Insel-Division, etwa "Merthya Tydfil" oder "Yeovill Town", um die bis zu 24 Spieler mit Hilfe der vielen. übersichtlich angeordneten Menüs zum Spitzenteam zu formen, Jeweils am Saisonende muß der Vorstand seine Schandtaten verantworten: war er besonders erfolgreich, darf er dann auch den Wechsel zu einem großzügigeren Club ins Auge fassen. Selbstverständlich steht für die Vereinsarbeit wieder das gesamte Instrumentarium zur Verfügung: Frischfleischsuche auf dem Transfermarkt. Vertragsverhandlungen. Mannschaftsaufsellung, Stadionausbau und -werbung sowie der Eintritts-Außerdem preis. gibt's sechs verschiedene Pokalwettbewerbe, Freundschaftsspiele, umfangreiche Statistiken, den Onkel Doktor und unterschiedlich streng pfeifende Schiedsrichter.

Geändert haben sich z.B. die

Trainingsmöglichkeiten, neuerdings ist für jeden einzelnen der sechs Kicker-Leistungswerte ein spezieller Coach zuständig; separat kann noch die Ubungsintensität bestimmt werden. Bei der Action am Rasen hat sich ebenfalls Erstaunliches getan - statt der alten, grafisch erbärmlichen Spielszenen-Ausschnitte gibt's nun völlig neue, grafisch erbärmliche Spielszenen-Ausschnitte! Auch der Sound ist nach wie vor drittklassig, doch immerhin darf man nun während des Matches drei Ersatzleute einwechseln und die Taktik (Angriff, Pallspiel, Härte...) sowie das Spielsystem (3-4-3, 4-4-2 etc.) jederzeit abandern. Und falls jemand mit dem Cheat des ersten Teils versuchen sollte, sich am Managertelefon über die Nummer 000123 feine Extras zu erschummeln, erwartet ihn eine böse Überraschung. Dann landet er nämlich bei einem einarmigen Banditen, dessen "Gewinnausschüttungen" aus so aufmunternden Mitteilungen wie "Ein Bulldozer ebnet gerade dein Stadion ein!" bestehen ...





Das Fußballmenü ist angerichtet!

> Neuer ist nicht unbedingt schöner...

Okay, die Maus-/Menüsteuerung wurde auch verbessert,
und die Geschichte läuft jetzt
sogar komplett deutsch ab jedenfalls äußerlich, denn gekickt wird wieder nach dem
britischen 3-Punkte-System.
Und schon deshalb wird auch
der zweite Premier Manager
den einheimischen Spitzenprogrammen "Bundesliga Manager Pro." und "Anstoß" den
Ball nicht abjagen können; zumal es da immer noch etwas
komplexer und wesentlich
schöner zugeht, (md)





PREMIER MANAGER 2 (GREMLIN) FUSSBALL-MANAGEMENT VERY BRITISH GRAFIK 24% ANIMATION 21% MUSIK 35% SOUND-FX 31% HANDHABUNG 70% DAUERSPASS 74% FÜR GEÜBTE PREIS DM 69,-**SPEICHERBEDARF** DISKS/ZWEITFLOPPY HD-INSTALLATION AL SPEICHERBAR SPIELSTANDE DEUTSCH KOMPLETT

NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH are of the Army Earth Eings of Budeta . Eins of the Droges Si escent le reppe del les King & Court S New Applied Story 7.5h Geest phys 2000 and Pierres M III Soudke Day of the line to of large John Croust PONIN SMAR ests Europite of Eryon Schonner of Link Steam Acres Estate Explain portry Exploy The Here is the best regists on motes inches Re coches B. Ars. Cir. Was Swort of Amora Swort of Vermill ed the Come Secret of fire piece \$100s water Fredhall Di State State 2 Lucial World Prints. Wall's Walter No Part 3 trice Duret nte el Yower 1990 Ed Sea Vision him Favor spend of Kyrns en el en Connic Engr cald of Thirties. Barry Total T eagen Weet Secure Soil Litry 7 heart of China Sindow of the Count Pearl of Brothesia & Salv. Inc. Th: North Peols of Durksons tir el Astinion na 7 s Ferge Of Virtue na Budarwarld 1 New Court ats of Coll Service of Services act Files of Sharlock Bulmes relidey Meker related in Hersian Source Atri Bert Cook Bless T Indict C 64 Etycki, ell 64 Barkwes Sparre Quests der - Mew Vork linck of Festion in lielston cars Dierr 7 intiof (Porep.) unics Over 3 Bud Tapes Mers State (Chellook Prophery of the Skedow haldest Josef & gote Deed 5 leaster I Carrier Commonit MOOTH POOPLE Major & Magis | Deut fer Glery 3 come from the Da Dengion of Eve ward the Extractor 7 And & North Change Quest m 7.7 in all Ad in the English (mergraph Channa Greet 7 Soot As Dive Marrie W Red Birror 45 Strake Engle 2 Codwerne lemma Colonal's Request King Jerba and P is Klammer (I. Pt. Indicate: Plant and it is fad Storm Ro clean) in store estables * Feet sustables Total and start ern of the load DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (da) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dv)! die weiteren Plätze Das CPS-Kundenmagazin mit 18840 LHAL Komplett Presiste informent Second 99.95 MANIAC MANSION 2 dV über urser reichteltiges Angebot an 89.95 29.95 INDIANA JONES 4 dV 99.95 STRIKE COMMANDER da Videospielen 69.95 79.95 DUNE 2 dA Fordem Sie es noch heute on Frank Heidak EISHOCKEY MANAGER &V 89.95 94.95 -natürlich kostenlos-oderwollen Sie PATRIZIER der dV 79.95 79.95 für Warbung auch noch bezahlen? LEMMINGS 2 - THE TRIBES dA 79.95 19.45 10.



HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

NEU: ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



X-WING

94.95

79.95

SYNDICATE

PC dV

PINBALL DREAMS

94.95

AIR FORCE COMMANDER

In Impressions zweifelhafter Produktpalette war das mittelprächtige Luftkampf-Strategical "Fighter Command" das reinste Highlight - deshalb jubelt man es uns jetzt auch ein zweites Mal unter! Worum ging es bei diesem Meisterwerk, das wir im Januar letzten Jahres mit rückblickend etwas arg wohlmeinenden 61 Prozent feierten? In 28 anwählbaren Szenarien durfte um die Luftherrschaft im Mittleren Osten gerungen werden. Dabei beschränkte sich die Aufgabe des Spielers darauf, mit seinen maus- und mentigesteuerten Fliegerstaffeln die
feindlichen Flugbasen, Versorgungszentren und Abwehrstellungen in Echtzeit lahmzulegen
– bzw. lahmlegen zu lassen,
denn die eigentliche Action erledigte der Rechner. Wer so
entweder die Luftstreitkräfte des
Gegners vernichtet oder dessen
Bevölkerung restlos demoralisiert hatte, wurde zum Sieger
ausgerufen.

Mit neuem Namen, neuer Verpackung, ein paar neuen Menü-

grafiken und 28 zusätzlichen Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg ausgestattet, geht der Spaß nun von vorne los. Besonderen Wert legten die Impressionisten scheinbar auf die unveränderte Übernahme der unausgegorenen Steuerung, der unübersichtlichen Karte, des fehlenden Zwei-Spieler-Modus sowie der Minimal-FX und eines großen Teils der kampferprobten Magergrafik. Man sollte sich daher von den hübschen Bildchen auf der Packung nicht täuschen lassen - das häßlichste davon ist der Hauptscreen des Spiels, vor dem man die meiste Zeit verbringt!

Also ein klarer Fall von Beutelschneiderei, denn so toll, daß man es gleich zweimal braucht, war das Teil schon vor zwei Jahren nicht. Mittlerweile hat sich die Welt weitergedreht, was der Bewertung dieser Mogelpackung auch nicht gut bekommt... (mic)

Der Recycling-Krieg





Du schwankst auf Deinen 1200er zulegen sollen, dann den um die Ecke auf einen Du an Geschwindigkeit gew

31. Um die entscheidende Konfrontation mit dem Schlitzer auszufechten, darf Dordi dir Rollgitier verwenden (45). Karl könntedem Kerl eine Tafel Scookolade
anbieten (57). Manni wird mit ihm
diskutieren wollen (12). Regine
tritt ihm mit der Wucht ihrer Person entgegen (23), und Mick hipft
ganz gewöhnlich auf seinen Händen in den Kampf (34). Natürlich
darfst Du auch die gefährlich ausschende Taschenlampe zucken
(47) oder Dich ganz einfach verstecken (16).

32. Gääld Huaga? Dieses grausige Geheul ist Dir aus den legendären Abenteuern Deiner Kollegen nur allzu bekannt! Sollte sich wirklich ausgerechnet der schlitzophrene Schorsch in dieser ungemütlichen Nacht hier berumtreiben? Was mag er wollen? Hinter wem ist er her? Fieberhaft überlegst Du, wie Dumöglichst schnell das Gitter überwinden könntest. Karl denkt auf der 4. Tante Regine auf der 21.

 Guter Ansatzl Nützt Dir aber gar nix, weil sämtliche Hinweisschilder abgeschaltet sind. Zurück zur 40.

34. Du schwankst auf Deinen Handen um die Bake auf einen riesigen Kerl zu (von unten wirkt er noch riesiger), der tipplopp gekleidet ist. Gerade willst Du ihn mit einem wohlgezielten Kick Deiner Rechten ins Jenseits befordern, als der Bursche sich beifallklatschood und kichemd auf dem Boden wätzt. "Hüpf-huaa!" schnauft er und fummelt einen Zettel aus der Tasche, Auf nach 49. 35. Mist! Der Schlitzer ist immer noch in der Nähe, und offenbar verfolgt er Dich! Mutige lesen weiter unter Nr. 15, Angsthasen schnoen zur 56.

36. Verblüfft starrst Du auf den nun offenbar gezähmten Schorsch, der zufrieden an seinen Hot tippt, sich leise murmelnd umdreht ("Liräää. Gäääld-huää") und von dannen zieht. Weiter bei 55.

37. Tjuha, ums Haar hättest Du ihn erwischt, den Bus. Leider war er Dir dann doch zu schnell – hättest Dir halt beizeiten einen

1200er zubegen sellen, dann wärst Do an Geschwindigkeit gewöhnt. So gehi's leider zurück zur 27. 38. Du brauchst nicht lange zu warten, bis im trilben Licht der letzte bajuwarische Ureinwohner sichtbar wird: Lederhose und Gamsbart weisen ihn aus. Der Bursche betrachtet dus Monster und murmelt: "Do legst Di nieder! Do hot's se derbreselt!" Damit wendet er sich um und schlurft zurück. Na ja, vermutlich kenm er sich hier unten aus, deshalb folgst Du ihm gaaanz vorsichtig zur 59.

39. Würfle einmal. Hast Du eine 1-3, lies weiter bei 51, ansonsten geha zur 6.

40. Da stehst Du nun am Bahnsteig und hast die Orientierung verloren. Das einzige, was Du in der schummnigen Notbeleuchtung erkennen kannst, sind zwei Tunnelöffnungen. Willist Du links (10) oder lieber rechts (17) in die Finsternis marschieren? Wenn Du cine Teschenlampe hast kanns Du auch damit Licht ins Dunkel bringen (33), und Mamit darf sich auf sein intuitives Einfühlungsvermögen konzuntrieren (48).

(1) Mit einem selbstbewaßten Ruck öffnest Du die Tür völlig und hetritist das Kabuff. Der Mann dreht sich zu Dir um und ruft sichtlich erleichtert: "Na endlich! Ich beiße Theo, hast Du zufällig meinen LKW gesehen?" Willst Du bleiben (8) oder lieber zurück in den Tunnet (5)?

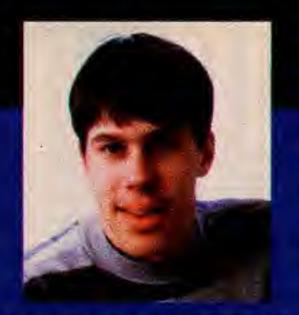
42. Mit schmerzenden Füßen stolperst Du los, und es gelingt Dir, alle Kreidezeichen richtig zu deuten. Als Du schließlich kaum noch weißt, wieviel der Liter Milch kostet, stehst Du plötzlich wieder in dem Gang mit der toten Schlange. Und das ist bei Nummer 20.

43. Gääld Huaaa? Ein Werwolf war das sicher nicht, aber es klang auch nicht gerade vertrauenerweckend. Beunruhigt denkst Du darüber nach, wie Du das Gitter überwinden könntest. Dorli hat auf der 58 eine Idee, Mick auf der 46 und Manfred auf der 30.

GESPENSTISCH ED TO Z



JETZT NEU AM KIOSK!



AKTION LESERTEST

Den heutigen Lesertest verdanken wir dem 16jährigen Michael Krosta aus Münstermaifeld, der als alter Pinball-Wizard große Stücke auf den Flipper von Digital Illusions hält!



Das beste Flipperspiel für den Amiga...

Wie schon beim Vorgänger "Pinball Dreams" kann man vier verschiedene Flipper anwählen: "Partyland", der erste Tisch, spielt auf einem Jahrmarkt, während "Speed Devils" dem Motorsport gewidmet ist; weiter geht's mit der "Billion Dollar Show" und dem Grusical "Stones 'n' Bones". Natürlich besitzt jeder Tisch wieder seine eigene Grafik und seinen eigenen Sound während man im Partyland Entchen abschießen und mit dem Skyride in die Lüfte schweben darf, werden in Stones 'n' Bones bei herrlichen Gruseleffekten Geister gejagt und Boni im Tower eingesammelt.

Waren die einzelnen Flipper beim Vorgänger "nur" zwei Bildschirme groß, so sind es hier bereits drei. Kein Wunder also, wenn nun noch mehr Bumper, Öffnungen, Rampen etc. vorhanden und exzellent über das ganze Spielfeld verteilt sind. Oft muß man sogar kleine Aufgaben erfüllen, um ordentlich punkten zu können: Bei Stones 'n' Bones darf man z. B. erst einmal "K-E-Y"

buchstabieren, ehe sich der Tower öffnet und man seinen Bonus einsammeln kann. Man startet die Kugel mit der Tastatur oder Maus; gespielt wird wie gehabt mit der rechten beziehungsweise linken Amiga- oder ALT-Taste, und wer unbedingt rütteln will, kann sich der Leertaste bedienen. Neu hinzugekommen ist jedoch ein zusätzlicher Flipper, mit dem das Zocken noch mehr Spaß macht; selbst an eine Erweiterungsschnittstelle

für Datadisks wurde gedacht. rasant, da man bei den vielen | gen! Rampen schnell mal die Übersicht verliert. Was allerdings I wieder fehlt, ist die Möglichkeit, mit mehreren Bällen I gleichzeitig zu spielen, aber I das wäre bei drei Bildschirme I

großen Flippertischen auch technisch kaum zu realisieren gewesen.

Eine spitzenmäßige Fortsetzung also, die ihren Vorgänger um eine Kantenlänge übertrifft. Fazit: Das beste Flipperspiel für den Amiga ist noch besser geworden, und man kann nur hoffen, daß schnell neue Datadisks anrollen!

(Michael Krosta)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Auch Grafik und Sound ha- Beteiligen kann sich jeder, der ben noch einmal zugelegt; uns seinen Testbericht (ca. eine was man da so sicht und hört, Schreibmaschinenseite) über ein ist einfach spitze, vor allem Amigaspiel zuschickt, das höchwas die Effekte angeht - bei I stens ein Jahr alt ist. Vergeßt Speed Devils brummen die bitte auch Euer Alter nicht, da-Motoren, und bei Stones 'n' | zu brauchen wir ein (Paß-) Foto Bones läuten die Kirchen- und natürlich Eure Bewertung. glocken. Das Scrolling ist | Zum Dank schließen wir den noch schneller geworden; an- | Rechtsweg aus und wünschen fänglich scheint es sogar zu | Euch die richtigen Eingebun-

> Joker Verlag "Aktion Lesertest" Bretonischer Ring 2 85630 Grasbrunn





...ist noch besser geworden!

	ANTASIES ENTERTAINMENT)
LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
87%	83%
	AFIK 79%
	ATION 84%
	JSIK 82%
88% SOUI	ND-FX 84%

DAUERSPASS

1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation SPIELE-UNTERHALTUNG

1002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation 1005 TETRIX Achtung, macht süchtig WIS THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel

922 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB 1027 STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-

1029 PACMAN- ähnliche Amiga-Umsetzung 032 SKAT sehr gute Skatspielsimulation 1038 CHINA CHALLENGE Shanghai-áhní. Spiel 1039 DELUXE-HAMBURGER

ein Ballerspiel mit Ketchupflasche 1042 ROLLON und PYRAMIDE

zwei Strategie-Spiele 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat

zwei Gaschicklichkeitsspiele

0051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler 0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher 0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft

0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel 0056 MIAM MAN und ROLLER BALL

0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante 9063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels 1064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsapiel 1080 MOONBASE ein Weltraumspiel

0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, 1MB 0082 MARIKO Interessantes Denkspiel

0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre. Stadte gegen Angreifer | Superschneil | 0086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel

0087 EXTERMINATE und DARK STAR

zwei Shoot 'em up Games 6099 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game 0090 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel 0091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor

0092 BORSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!

0094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB-Speicher erforderlich,sehr spielstark ! 0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung

0096 DISC Geldspiel-Automat 0101 ZAUBERWÜRFEL Amigs-Version mit Maus- 1259 CRYPTO-KING, AMINES, ANISO, DELUXE

steuerung und Animation 0102 DOWN HILL sohr gute Skirennen-Simulation 1261 MEGAVERSI Reversi-Variants mit Zweispieler-

0103 12 KLEINE DENKSPIELE 0106 HEADGAMES hier heißt es leuern feuern ...

0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen ! 1104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILYSOL

und AMIGA-TRATION 5 super Spiele 1105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele 1111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc

1125 6 QUIZ- und DENKSPIELE 1124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME. DOWNHILL-4Spiele

1125 TREASURE SEARCH, Missile-C 2 Action-Games

1126 METRO und ZON - 2 super Action-Games 1128 ARCHIV - ein tolles Weltraum-Abenteuer

1131 IMPERIUM - Strategiespiel

1141 SBALL U. TRON 1142 CONQUEST-Kriegsstrategiespiel 1154 verschiedene PUZZLE-SPIELE

1159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele 1160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele

1161 POKERAUTOMAT.KNIFFEL 1152 SNAKES & LADDERS sowie DICK DYNAMITE

1163 2 Spiele ähnlich Memory 1164 STU -gutes Schießspiel und CRUNCHMAN

1183 ALIEN FORCE 1188 MASTERMIND, DOMINOS, IT's LOGIC 3 Denkspiele

1189 CONQUEST, AMI OMEGA, ROME 3 Strategiespiele

1191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus 1197 EVIL-TOWER - ein tolles Abenteuer-Spiel

1198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm

1204 CHEAT SHEET - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual 1205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt

gefördertes Superspiel ! 1206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel

Unsere Versandkosten:

bei Nachnahme DM 8,50

bei Vorauskasse (bar, Scheck) DM 6,ins Ausland 35,-DM

ANTI-VIRUS

1208 SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR

1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel

1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker

1209 DISC - Geldspielautomat

1214 BILLARD - SIMULATION

1215 AMOEBA - Invaders abwehren

1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel

1217 LAMATRON - tolles Schießspiel

2 Handelssimulationen

1243 MAD-FACTORY und O-BALL

2 Geschicklichkeitsspiele

1252 PETERS QUEST sehr gutes Hüpf- und

1254 ROLLER sammeln Sie Energiekugel-Knubbel

1255 BATTLE EGGS gutes Weltraum-Shootem-up-

1257 THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE

1250 WATER ATTACK Geschicklichkeits-Spiel

1262 BLUE ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

Modus und ein Denkspiel

1245 YAHZEE, BRAINCRACKER

Sammelspiel

1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung

1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST

0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch

0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung 0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt. guten Virenkillers

1155 5 ANTI-VIRUS-PROGRAMME

1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR-DETECTOR, CLIKK

1181 VIRUSX 4.0



Ihr Vorteil: 1244 QUIZMASTER tolles Spiel mit 300 Fragen

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen

alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig

laufende Qualitätskontrolle

schnellste Lieferung direkt ab Lager

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE übersetzt englische Texte(z.B. Anleitungen) ins Deutsche. 27,- DM DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks + 2 Disk . 49,- DM X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software75,- DM DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung ... 19,- DM BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbrieffunkt. ... 19,- DM BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm "benötigt 1MB-Sp. .. 29,-UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen,Immobil. 19,-IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente 69,-*HARDWARE*

3,5" LAUFWERK A500 intern ______99,- DM

512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr55,- DM KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)59,- DM KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, inklusive ROM V1.389,- DM KICKSTART-ROM V1.359,- DM KICKSTART-ROM V2.04

3,5" 2DD für Amiga LEERDISKETTEN

Stück DM 40,00 Stück DM 8,50 50 Stück DM 308,00 Stück DM 79,00 100

Bestellannahme: TEL. 05231/97030 FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

ABC-SO

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

ANWENDER-PROGRAMME

0003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm

0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG 0011 POWERPACKER V2.2b ein super

Datenkomprimierer 0031 DISKEY Diskettenmonitor 0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-

Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken 0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME

0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung 0060 DATAMADE eine komfortable Adressen-

verwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art

0068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datencruncher I

0069 DFU-PROGRAMME 6 Amiga-DFU-Progr. 0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons

0071 KRYPTOR dient zum Verschlüssein von Datelen durch PaBwort

0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte

0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung

0077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung

0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank

1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0

1108 POLYDAT, BBASE II - Datel- und Adressverwaltung

1109 12 kleine Hilfsprogr. zB. PD-MENU, BOOTTOOL

1113 VIDEO-LABEL-MASTER

1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMOS

1117 GRAFIKMACHINE, IMPLODER-Datenkomprimierer, ALBERT- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen

1129 AQUARIUM-Datenverwaltung der Fish-Serie 1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung

1150 SUPERPLAY-Soundplayer, ZERO-VIRUS III-Anti-Virus-Programm. Tic Tac Toe -Spiel 1166 STAR AM PLAN - elektronische

Tabellenkalkulation

1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities 1200 AMIGA-BÜCHER-u. Filmverwaltungsprogr.

1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm

1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible

1231 MENUMAKER- u. Festplatten-Programme

1232 SYSTEM MONITOR, deutsch 1234 SID - gutes Directory-Utility

1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG

1238 HELMUT KOHL DEMO

1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit mit dem Amiga 1248 OS 2.0 TOOLS z.B. ALock, Boot Pic, LHA 1,3

1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System

1250 TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0

0001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK,

0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung

0005 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG

0125 LOTTOMASTER überprüft ihre wöchentlichen

Zahlen auf Gewinne 0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf-

und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw.

1127 LIGAVERWALTUNG + neue Version

1233 PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM 1138 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel

1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG

1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm

1178 AK LOTTO-VERWALTUNG, SPACE ARCHIV

verwalten von Himmelskörpern 1268 SCHALTKREIS-SIMULATOR

1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen

0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG

0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME

1194 DOLMETSCHE- Übersetzungsprogramm

1218 MATHEMATIK für die 10.Klasse

1219 ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM

1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE

0118 PRINTER DISK enthalt 9 Druck-Programme 0120 LABELPAINT Etikettendruck

1113 VIDEO-LABEL-MASTER

1228 DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker

1251 AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch

FONTS-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 35,-DM

Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten

Rufen Sie uns an!

John Galerie

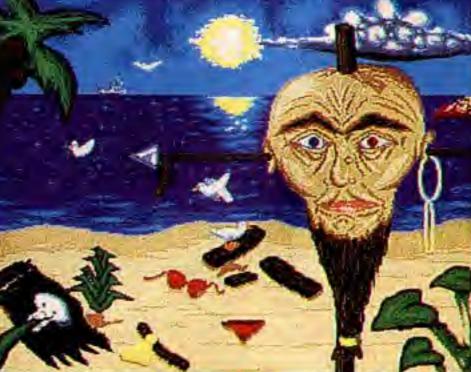


Der Berliner Andreas Lechelt hat tief (aber nicht zu tief!) ins Glas geschaut – das Ergebnis sind seine "Fraktalen Visionen".



Der "Grabwachter" von Dietrich Reidt aus Herzberg. Sieht aus, als wurde er sich gerade vom letzten Kettensagenmassaker entspannen...

Andreas Jakob aus Troisdorf-Sieglar läßt nichts anbrennen – wie unschwer an seinem finsteren Spaziergänger mit den feurigen Händen zu erkennen ist!



Der Titel "The Lost Adventure" trifft den Kern! Alternativ wäre uns zur Insel-Idylfe von Kai Benjamin Joneleit aus Kaltenkirchen hochstens noch "Feierabend auf Monkey Island" eingefaßen.



Anch wenn I do Drüke aus Norden hier schon sehr oft vertreten war, hat er seinen eigenwilligen Humor doch nach wie vor nicht verloren...

AMIGA

Wilhelm Bergs hat sich hier zwar eine unzweidentige Fälschung zuschulden kommen lassen, aber bei diesem entzückenden Sonderfall machen wir schon mal 'ne Ausnahme von unseren moralischen Prinzipien.

So und nicht anders muß
man die neuen Postleitzahlen
präsentieren – da hätten sich
die gelben Rolf-Erfinder
ruhig eine Scheibe bei
Thomas Schelldorf ans
Moosbach abschneiden
können!

ETTERNIL

Nach der kleinen, aber feinen Piraten-Sonderausstellung letzten im Heft ist zum Gewieder burtstag gemischte bunt Digi-Kunst angesagt - man soll die Feste schließlich feiern, wie sie fallen...

Scillmurlich Scillmurlich

> Wic. noch ZU früh? Während Ihr diese Zeilen lest, stricken wir doch längst an unserer gnadenlos stimmungsvollen Fest-Ausgabe. Damit das Fest auch für die Künstler unter Euch ein Fest wird, würden wir rasend gerne hier Eure Werke vorstellen - allerdings MUSSEN UNBEDINGT SELBST-UND AUSGEDACHT SELBSTGEMACHT SEIN! Sofern die Computergrafiken, Zeichnungen Comiestrips dann oder auch noch Gnade vor den Augen der Galerieleitung finden, steht dem Ruhm nichts mehr im Wege. Und sofern Rückporto beiliegt, seht Ihr die Teile sogar wieder ...

Joker Verlag "Joker Galerie" Bretonischer Ring 2 D-85630 Grasbrunn Komplize zum Mord – denn wer schaut nicht fort! Sie auch?

Tiere werden gegualt, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z. B. Kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/87143 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V. Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München Spendenkonto 6569730. Bankleitzahl 700 20270. Bayerische Vereinsbank, München

bits to bytes

Amiga 500 Festplatte Incl. Controller, 130 MB, RAM-Option 599, - DM

2,5" Festplatte

499,- DM

A500 auf 1 MB abschaltbar incl. Uhr ab 59,- DM

Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 298,- DM

AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1 (dt.)	60,00
Monster Kompendium 2 (dt.)	38,00
Complete Handbooks	je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizzerd/Psionic)	2000

Battletech (deutsch)

Battletech 3. Auflage	67,00
Citytech	49,80
Astratech	49,80
Gestadi	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80
Herdwere Havebuch 3031	39,80

irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...
57072 Siegen, Am Bahnhof 35
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std. Bestellservice Tel.: (0271) 22120 · Fax: (0271) 56617

IMPRESSUM

Herausgeber Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter Carsten Borgmeier

Redaktionsassistenz Petra Laubenberger Dorothea von Pronay

Joker Shop Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung Christine Rothmeier

Layout Prolit Studio GmbH

Fotografie Oskar Dzierzynski Reinhard Fischer Richard Löwenstein

Richard Löwenstein Monika Stoschek

Comic Werner Regnet Oliver Wunderlich

Titel Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung Carsten Borgmeier Tel.: 04221/120004 Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung Regine Nellissen Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung Brigitta Labiner Reproduktion Prolit-Studio GmbH 85630 Gnsbrunn

Druck & Gesumtherstellung Druckerei Gerstmayer A – 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groti-, Einzel- und Bahnholsbuchhandel). Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93) Druck: 138,350 Verbreitung: 105,565

Erscheinungsweise AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

w

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-/
Ausland: DM 75,-, Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das
Abonnement gilt mindestens für ein
Jahr. Es verlängert sich automatisch
um ein weiteres Jahr, falls es nicht
gekündigt wird (jederzeit zum Ende
des Bezugsjahres möglich). Einzahtungskonto: Postgiroamt München,
Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie mussen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung, Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach einer

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder
Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlags.

genem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder

4605822. Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr Telefax: 089/4604977

krieger

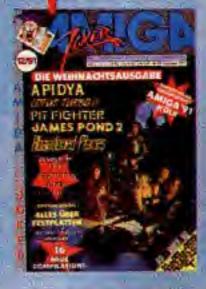






poar hällen wir noch









































Zugreifen...

sulange der Votrst reicht-alle hier och: aufgeführten Ausgaben sind nimifeh schon längst vergriffen!!!

Damit Euch das nicht mit genuu den Exemplaren passiert die in Eurer Sammlung nach fehlen schickt für die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag. "Joker Shop" Bretonischer Ring 2 85630 Grashrunn

Nachnahme(nur Inland!) oder per Vorkasse (Gold bzw.Scheck liegt beil) möglich. Der Amiga Joker kostet 7.- DM. für die Sonderhefte must the jeweils 8,50 DM unlegen.

Bestellungen sind entweder als Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbiste den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.





An der Spitze ist es einsam: Der 29jährige ist Entwicklungsleiter bei Thalion und gleichzeitig das einzige noch übriggebliebene Gründungsmitglied des kleinen, aber feinen deutschen Softwarehauses.

Mit so grundverschiedenen Games wie "Amberstar", "Airbus A320" oder "Lionheart" haben die Gütersloher in der Vergangenheit Klasse und Vielseitigkeit bewiesen. Die Gegenwart gehört hingegen "Ambermoon" – und damit Erik Simon als einem der maßgeblichen Leute hinter den 3D-Kulisohne es zu wissen, haben wir da ein Spiel entwickelt, das den 1200er bereits voll ausnutzt. Für die scrollenden Dungeons wurden nämlich alternative Routinen für die 68020- und die 68030-Prozessoren geschrieben, und es wird auch mehr RAM unterstützt. Kurzum, alle Amigas werden natürlich auch eine Konvertierung für den A1200 machen.

Alt Und was ist mit den anderen Games?

ES: Zu "Lionheart" kann ich dir da 'ne nette Anekdote erzählen, die einiges erklärt. Bei einer der ersten Vorführungen des A1200 in Frankfurt ließen wir die Raubkatze probehalber mal auf weil "Lionheart" zunächst so viel besser aussah. Ist nun mit einem Nachfolger zu rechnen, ihr habt ja gedröht, das sei euer letztes Actionspiel gewesen, wenn es sich nicht gut verkaufen würde?!

ES: Leider ist es genau so ge-

WAS MACHT EIGENTLICH

sen des neuen deutschen Vorzeige-Rollis!

AJ: Erik, was bedeutet eigentlieleder Name Thalion?

ES: Ehrlich gesagt überhauptnichts, er klingt einfach gut!

AJ: Mmh. "Ambermoon" klingt auch gut – als ihr mit diesem Projekt angefangen habt, war der 1200er noch gar nicht in Sicht; werder ihr also eine Spezialversion nuchschieben?

ES: 1st nicht nötig! Praktisch

jeweils optimal ausgenutzt.

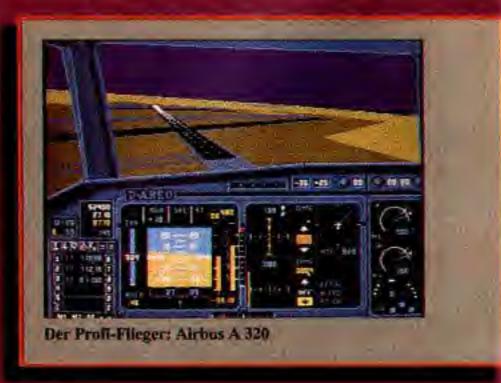
AJ: Wie sieht's mit älteren Spielen aus, etwa "No Second Prize", "Lionheurt" und "Ambersun"?

ES: Bei "No Second Prize" denken wir über einen zweiten Teil nach, der aber erst am PC entwickelt werden müßte. Christian Jungen, der dieses Spiel und die schnelleren Routinen für die nächste "Airbus"-Version geschrieben hat, würde dann

der Kiste laufen – und die Commodore-Manager glaubten tatsächlich, "Lionheart" wäre die erste Entwicklung speziell für den A1200 und seinen AA-Modus! Wozu also noch eine aufgemotzte Version, wir haben ja bereits alle Register gezogen...

AJ: Das wollen wir wohl glauben, zumal Gerüchte kursieren, Faktor 5 hätte "Turrican III" eigens noch mal überarbeüet. kommen! Das Teil lief für ein Actiongame zwar gut, was aber nur bedeutet, daß wir gerade mal die Entwicklungskosten reinkriegen werden. "Ambermoon" ist übrigens der Versuchsballon, mit dem wir testen wollen, ob man am Amiga noch erstklassige Rollenspiele machen kann. Ich hoffe, daß die Leute wenigstens hier wissen, was sie tun...





Description of the Control of the Co

AJ: Ihr haht bei "Lionheart"
ja extra den Kopierschutz weggelassen, aber man hörte inmer wieder, daß sich das Spiel
nach einer Weile von selbst in
Wohlgefallen auflöst – war das
so eine Art "versteckter Kopierschutz"?!

ES: Im Kopierwerk hatte man dummerweise eine Diskettensorte erwischt, die solche "Datenverflüchtigungsprobleme" hatte. Es war also keine Absicht, und selbstverständlich beder Crack ein paar Tage früher oder später in den Boards landet

AJ: Bis zum Rand gefüllte Disks, wie sie Team 17 verwender, bringen auch nichts?

ES: Nő, da nehmen die Raubkopierer halt eine Diskette mehr. Das gibt nur Probleme mit schlechten Laufwerken, und bei einem Rollenspiel, das sehr viele Files hat, könnte das zur echten Fehlerquelle werden. AJ: In diesem Zusammenhang

GESPRÄCHE MIT PROMINENTEN VON GESTERN UND HEUTE

hätte dem Gerät ebenfalls nicht geschadet; am liebsten wäre mir aber gleich ein 68040-Prozessor gewesen.

AJ: Apropos "am liebsten" – von verschiedenen Seiten wurde behauptet, Thalion hätte gern "Wing Communder" für den Amiga umgesetzt?

ES: Daran ist kein Wort wahr, obwohl wir schon der Meinung sind, daß man die Konvertierung technisch weit besser hätte hinkriegen können. Bei der Gelegenheit möchte ich auch noch mal in Erinnerung rufen, daß wir schon lange vor der Veröffentlichung von "Ultima Underworld" ein Demo hatten, welches das "Abermoon"-System benutzte – und trotzdem wird die Entwicklung der ersten flüssig seröllenden 3D-Dungeons im-

der Amiga die denkbar ungeeignetste Maschine für Texture-Grafik (mit Bitmap-Grafik überzogene Polygone). Es
grenzt fast an ein Wunder, daß
wir es bei "Ambermoon" so gut
hinbekommen haben. Bei uns
sind die Dungeon-Level aber
auch auf einer Ebene, es geht
nicht wie bei "Underworld"
rauf und runter, denn dazu
müßten die Polygone schief im
Raum stehen.

AJ: Aber der nächste Teil eurer Bernstein-Saga wird trotzdem noch für den Amiga erscheinen?

ES: Freilich, wir haben ja alle Entwicklungstools auf diesem Rechner geschrieben, und solange sich "Ambermoon" vernünftig verkauft...

AJ: Ist auch eine CD*-Version geplant?

ES: Das steht noch nicht ganz fest und ist eher eine Frage der Manpower – wir sind schließlich bloß neun Leutehen, die zudem noch die englische und eine französische Version strikken müssen.

AJ: Okay, dann wollen wir dich nicht länger quälen, sondern nur noch kurz wissen, womit sich Erik Simon in seiner Freizeit entspannt?

ES: Mit Motorradfahren und Kochen, in Sachen Musik mag ich Yes und Led Zeppelin, daneben aber auch aktuelle Sachen wie Living Colour, Meine Lieblinge im Kino sind Blade Runner, Blues Brothers und Zeichentrick-Klassiker wie Das letzte Einhorn.

AJ: Erik, wir danken dir für das interessante Gespräch! (mm)

ERIK SIMON?

kam jeder, der ein solches Problemkind erwischt hatte, sein Game kostenlos umgetauscht. So hielten wir es übrigens auch bei Leuten, welche von "Amberstar" noch eine alte, rücht auf dem 1200er funktionierende Version gekauft hatten. Und was den Kopierschutz angehtso was halte ich für eine absolut sinnlose Bestrafung der ehrlichen User, da es nun wirklich keine Umerschiede macht, ob bedauert ihr es vermutlich sehr, daß der A1200 dann doch kein HD-Laufwerk bekommen hat?

ES: Ja, in der Hinsicht hat sich Commodore nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Wir höffen, daß die User zumindest eine Festplatte haben, denn durch die neuen Grafikmodi des AA-Chipsets bekommt man zwar sehr schöne 256 Farben – aber leider auch Rechenzeitprobleme. Ein Byte-per-Pixel-Modus

mer Origin gutgeschrieben. Wir brauchten dafür auch keine 30 Leute und einen 486er. sondern bloß einen normalen
Amiga. Es ist wirklich ürgerlich, daß wir mit dem Release
von "Ambermoon" nicht eher
dran waren!

AJ: Ließe sich denn mit eurem System die "Unterwelt" für unsere "Freundin" umsetzen, mal so ganz theoretisch gefragt?

ES; Schön wär's, nur leider ist





Geburtstage bilden eine ideale Gelegenheit für den träumerischen Blick zurück in die Vergangenheit – deshalb haben wir hier mal aufnotiert, was das letzte Jahrzehnt aus Zockersicht so alles zu bieten hatte!

CECE!

Der C64 beginnt seinen Siegeszug und wird von den Programmierem gleich mit ersten Spielhallenumsetzungen wie "Zaxxon" verwöhnt; Diskettenlaufwerke lösen langsam die bis dahin gebräuchlichen Mini-Kassettenrecorder (Datasette) ab.



13):3-3

Im Orwell-Jahr verwirklicht sich zwar nicht die düstere Zukunftsvision, die der englische Autor im Jahre 1948 niedergeschrieben hat – dafür erscheint, von der Öffentlichkeit zunächst weitgehend unbemerkt, ein anderer SF-Roman, dessen Auswirkungen heute spürbarer sind denn je: William Gibsons "Neuromancer".

1935

Commodore bringt mit dem Amiga 1000 die allererste "Freundin" heraus; anfangs nur in der NTSC-Version, die zudem rund 6.000,-DM kostet, obwohl man hier sogar das Betriebssystem noch extra laden muß. Im selben Jahr wird auch "Deluxe Paint" veröffentlicht, das bisher langlebigste Amigaprogramm.

1933

Der 1000er wird zum Verkaufsrenner, nachdem sein Preis (2,000),- DM ohne Monitor)
langsam akzeptable Regionen erreicht hat.
Im Softwarebereich sind das bahnbrechende Grafikwunder "Defender of the Crown",
die Kickstartversion 1.2 und der erste Amigavirus "SCA" zu vermelden. Und; Michael
kauft seinen ersten Amiga – stellt Euch vor,
er hätte 'nen ST genommen...



(2):41

Commodore erweitert die Produktpalette mit dem "Tastatur-Computer" Amiga 500 und der ausbaufähigen Profi-Variante A2000. Ein paar Preise von damals: Der 500er kostet samt HP-Modulator für TV-Anschluß etwa 1.300,- DM, der 1081-Monitor knapp 800,- DM und eine 512-KB-Speichererweiterung 300 bis 400 Mark.

1333

Nun erscheinen am Amiga erstmals ungefähr gleich viele Titel wie für seinen langjährigen Hauptkonkurrenten Atari ST; 1988 ist auch das Jahr der Vektoren: "Carrier Command", "Star Glider 2", "Elite" und "Interceptor" machen deutlich, welche Grafikpower in einer 16-Bit-Maschine steckt. Der erste 32-Bit-Homecomputer, Acoms Risc-Rechner "Archimedes", entwickelt sich indessen zum Mega-Flop.

(3):33)

Vorläufig noch als Importware, schwappen immer mehr japanische Konsolen auf den Markt (allen voran der Game Boy), der erste Amiga-Freezer wird entwickelt, in den Kölner Messehallen entwickelt sich die Amiga '89 zum heillos überfüllten Überraschungserfolg, und im November kommt das erste reinrassige Spielemagazin für die "Freundin" heraus: der Amiga Joker!



(15)5)()

Auf dem Münchner "Fantasy Filmfest" treffen wir mit dem weltbekannten Horrorautor Clive Barker unseren bis dahin berühmtesten Interviewpartner, dessen Bruder übrigens bei Psygnosis arbeitet. Und Commodore steuert den 3000er bei, der von den Zockern allerdings aus Preis- und Kompatibilitätsgründen links liegengelassen wird.

اردردا

Durch den neuen PC Joker bekommen auch die verspielten DOSenbesitzer endlich was Vernünftiges zu lesen – während dieser sich alsbald prächtig entwickelt, hat Commodore wesentlich weniger Glück mit seinen Neuvorstellungen, denn weder das CDTV noch der A500 Plus sind vom Erfolg verwöhnt...



しかりと



In Frankfurt wird mächtig rangeklotzt, und kurz nacheinander landen der 600er, der 4000er, das CD-Laufwerk A570 und vor allem das Wunderkind A1200 auf dem deutschen Markt. Bei Atari will man's aber auch noch mal wissen und hält mit dem Falcon 030 dagegen.

しとと



Der Joker Verlag zieht in standesgemäße Räumlichkeiten um, das CD³² bringt frischen Schwung in die Konsolenszene, und wir tun das gleiche mit unserem Megablast, das seit Oktober regelmäßig alle drei Monate am Kiosk auftaucht. Last not least passiert gegen

Ende des Jahres etwas ebenso Unerwartetes wie Erfreuliches: Nach einer langen Dürreperiode erscheinen plötzlich wieder haufenweise neue Amigagames – wenn das mal kein tröstlicher Zukunftsausblick auf die nächsten zehn Jahre ist! (mm)



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

<u>Ladenlokale: Softwarehouse</u> 46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8 47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel		Amiga
Anstoss	DV	x59,95
Blastar	DA	49,95
Burntime	DV	69,95
Dog Fight	DA	64,95
Dune 2	DV	49,95
Eishockey Manager	DV	69,95

Titel		Amiga
Goblins 3	DV	169,95
Goal	DV	49,95
Jurassic Park	DV	x54,95
Lost Vikings	DV	67,95
Lothar Mattäus	DV	59,95
Premier Manager	DA	x69,95

Titel		Amiga
Simon the Sorcerer	DV	x69,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA	64,95
Syndicate	DV	59,95
Star Trek	DV	x69,95
Turrican 3	DA	x54,95/

Und mer ein Auszug	aus unserer vers	anunste
Titel	Amiga	Titel

Titel		Amiga	Titel		Amiga	Titel		Amiga
1869	DV	69,95	Demonsgate	DA	x74,95	Outlander	DA	x64,95
A - Train	DV	77,95	Desert Strike	DA.	57,95	Populus 2 und Data	DV	64,95
A-Train Constr. Set	DA	42,95	Disposable Hero	DA	x59,95	Prime Mover	DA	59,95
Abondoned Places 2	DV	64,95	Elvira 2	DV	49,95	Project Terra	DA	162,95
Airbus USA	DA	79,95	Elysium	DV	x54,95	Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Airbus Europa	DA	69,95	Entity	7	i.V.	Ragnaroc	DV	x79,95
Alfred Chicken	DA	49,95	Erben des Throns	DV	59,95	Railroad Tycoon	DV	74,95
Alienbreed 2	DA	x59,95	Fatal Strokes	DA	169,95	Reach for the Sides	DA	57,95
Arabien Nights	DV	59,95	Flashback	DV	62,95	Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Armargeddon 2	DA	LV	Flies Attack on Earth	DV	67,95	Sim Ant	DV	79,95
ATAC	DA	x69,95	Fly Harder	DA	59,95	Sim City Deluxe	DA	82,95
B - Flying Fortress	DA	67,95	Formula 1 Grand Prix	DA	74,95	Sim Earth	DV	79,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95	Global Gladiators	DA	54,95	Sim Life 1,5 MB	DV	79,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95	Gobliins 2	DV	64,95	Streetfighter 2	DA	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	Gunship 2000	DA	62,95	Subtrade	?	1.V.
B. C. Kid	DA	49,95	Hanniball	DV	62,95	Superfrog	DV	49,95
Beast Lord	DA	49,95	Hired Guns	DA	164,95	Tornado	DA	x59,95
Body Blows	DA	49,95	History Line 14 - 18	DV	77,95	Train It	DA	LV.
Bund, Manag. Pro 2.0	DV	62,95	Humans 2 (Race)	DV	54,95	Transarctica	DA	54,95
Campaign 2	DV	LV.	Indy 4 Adventure	DV	77,95	Traps'n Treasure	DA	64,95
Campaign	DV	69,95	Jonathan	DV	79,95	Twiglight 2000	DV	x79,95
Campaign Data	DV	42,95	Kings Quest 5	DV	63,95	Walker	DA	62,95
Champ. Manager 93	DV	LV.	Krustys Fun House	7	i.V.	War in the Gulf	DV	69,95
Chaos Engine	DA	49,95	Legend of Kyrandia	DV	59,95	Whales Vojage	DV	59,95
Chuck Rock 2	DA	46,95	Legend of Valour	DV	77,95	Winter Challenge	DA	i.V.
Civilisation	DV	77,95	Lemmings 2	DA	62,95	Worlds of Legends	DA	x54,95
Combat Air Patrol	DA	59,95	Lionheart	DA	52,95	WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
Contraptions	DA	x47,95	Lotus 1+ 2+ 3 Tell	DA	54,95	YO ! Joe	DA	59,95
Curse of Enchantia	DV	79,95	Lure of the Temptrest	DV	49,95	Zero	DA	x59,95
Cyber Race	DA	79,95	Rules of Engagement	DA	x64,95	Amiga 1200		
Darkmare	DA	LV.	Monkey Island 2	DV	74,95	1869	DV	69,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	Morph	DA	49,95	Ishar 2	DV	64,95
Das Schwarze Auge 2	DV	LV.	Nicky Boom 2	DA	59,95	Nigel Mansel	DA	64,95
Deep Core	DA	59,95	Nova 9	2	LV.	Transarctica	DV	59,95
Der Patrizier	DV	67,95	One Step Beyound	DA	54,95	Wing Commander	DA	x64,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA - deutsche Anleitung / EV = englische Version / L. V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten 3. Ausland nur Vorkasse 18.- DM

fans mit A500/600 nicht von Schwimm- und Flugübungen

Mario, Sonic, Zool und James Pond - eine Company, die auf sich hält, muß heutzutage einfach ihr eigenes Plattform-Maskottchen haben! Also hat sich Mindscape jetzt einen knuddeligen Action-Gockel zugelegt...

Es ist aber auch zum Federnraufen: Kaum herrscht mal Friede, Freude und Hühnerfutter im Plattformland, da entführen die bösen Meka Chickens Billy und seine Brüder! Wer ist Billy, wer sind seine Brüder? Das weiß selbst die Anleitung nicht so genau, für den tierischen Helden sind die Jungs jedenfalls wichtig genug, um eine Geiselbefreiung zu wagen.

> ALFRED FOR PRESIDENT

Was un ein frischgebackener Bugi-Field meht allow my sas der Masse der Kolliegen her vorzustrahen? Nun: Alfred hat sieh zur Wahl gestell! Eliclich, als leiztens un britischon Parlament ein Suhl neu zir hesaszan witz, midilete Numbeape Chicken-Partel zur Kandida for an - and orrang born Lirneugany rasachlich (S Sunment Fir einen Platz in de Regierany war's zuwenig the oliven emblygenchen Werbegue mehr als gemig: Al fred Chicken muchte dieke Solthagration in allow bekumlen Tagasztáttingen and Nachrichtensandern Emglands!

PARTY PROTECT YOUR CHICKEN VIDEO-GAME RIGHTSL

Zu diesem Zweck hüpft das tapfere Federvieh im folgenden durch elf (nochmals in Abschnitte unterteilte) Levels voller Fallen und Feinde, sammelt Diamanten, Luftballons oder Bonusextras ein und legt sich ab und an mit besonders dicken Endgegnern an. Soweit unterscheidet sich Alfred kaum von der Genre-Konkurrenz, allerdings tritt er seinen Feldzug für Recht, Ordnung und Plattform-Spaß fast unbeund den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad ohne unfaire Stellen ist also für schön abwechslungsreiches Game-

der Bekanntschaft mit Alfred



waffnet an. Zunächst werden hinderliche Eisblöcke also nur mit dem Schnabel zerpickt bzw. Feinde im Sturzflug attackiert; erst durch Aufsammeln von Marmeladen-Munition oder Schutzschilden wird das pazifistische Geflügel zum wahren Kampfhahn. Daneben finden sich noch Sprungfedern und Raketenlifts für Flüge in höhere Regionen, außerdem müssen des öfteren per Schalter Steine an- bzw. ausgeknipst werden, um den Weg frei zu machen.

Durch die klei-Rätseleinlagen, die play gesorgt, wie 300R0 0111 der sieht's bei

Technik aus? Auch hier alles in Butter: Die bunten Spielzeug-, Käse- oder SF- Landschaften scrollen soft in alle Himmelsrichtungen, die Gegner (Schnecken, Stachelkugeln, Elektrowale etc.) stehen dem drollig animierten Hauptdarsteller kaum nach, wenn es um süßes Aussehen geht. Musik- und Soundkulisse können sich hören lassen, die Steuerung offenbart keine Mängel, und Nachladepausen sind gottlob Mangelware.

Für einen Hit reicht's trotzdem nicht, dazu hätten die Programmierer mehr Tempo und neue Ideen ins Spiel bringen müssen. Das soll jedoch Plattform-

Chicken abhalten, lediglich Besitzern eines A1200 oder CD 32 sei (noch) etwas Zurückhaltung empfohlen - ihnen serviert man das Hendl nämlich schon bald in extrabunten Spezialmenüs! (rl)

stage chear!

Found

ALFRED CHICKEN (MINDSCAPE) CHICKEN-RUNNER



GRAFIK ANIMATION 74% MUSIK 70% 68% SOUND-FX HANDHABUNG 72% DAUERSPASS 74%

FÜR FORTGESCHRITTENE DM 79,-PREIS

SPEICHERBEDARF DISKS/ZWEITFLOPPY HD-INSTALLATION SPEICHERBAR DEUTSCH

512 KB 1 NEIN NEIN NEIN ANLEITUNG

Neben zwei simplen Daten- deren Widerlinge hat Solius Das alles spielt sich so, wie es

Neben zwei simplen Datenbankprogrammen und einer kleinen Knobelei enthält die aktuelle Ausgabe des Disk-Magazins AMIGO! auch eine horizontal scrollende Plattformwelt mit dem geborenen Hüpf-Helden – einem Hasen.

In Wahrheit ist das Langohr allerdings der Zauberer Solius, den ein böser Kollege verhext hat. Deshalb hoppelt er jetzt durch drei grafisch ganz ordentlich gemachte, jeweils in zwei Levels unterteilte Landstriche, um die Bestandteile des Gegenzaubers aufzutreiben.

In einer Leiste am unteren Bildrand wird die Zahl der Pilze, Kräuter etc. angezeigt, die im jeweiligen Abschnitt einzusammeln sind; außerdem erfährt man dort, wie viele der ursprünglichen drei Hasenleben und Karotten (für kurze Flugmanöver) man noch besitzt. Zur Abwehr der vielen Fledermäuse, Lurche und anderen Widerlinge hat Solius eine Schrotflinte mit unbegrenzter Munition, von der er
auch emsig Gebrauch machen
darf, da seine zähen Normalund Endgegner mehrere Treffer verkraften. Dazu gibt's
energieraubende Hindernisse,
die sich nur durch beherzte
Sprünge überwinden lassen,
und als Ratefuchs darf sich
Meister Lampe auch noch
betätigen – indem er herausfindet, wie bestimmte Gegenstände richtig bematzt werden.

aussieht: dank des durchdachten Leveldesigns ganz nett, aber nicht eben aufregend. Auch die Begleitmusik ist annehmbar ausgefallen, ein paar Soundeffekte hätten allerdings nicht geschadet. Keine Probleme macht die Sticksteuerung, dennoch dürfte der Schwierigkeitsgrad eher die alten Jump & Run-Hasen als die jungen Plattformhüpfer ansprechen. Aber es gibt ja noch die am Ende jeder Welt verteilten



Paßwörter, und bei einem deran fairen Preis viel mehr zu erwarten, wäre unfair... (ms)

SOLIUS (CT-VERLAG)

DISKETTEN-MAGAZIN

58%



GRAFIK	59%
ANIMATION	53%
MUSIK	55%
SOUND-FX	
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	59%
ella orilla	-

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 19,80

SPEICHERBEDARF DISKS/ZWEITFLOPPY HD-INSTALLATION SPEICHERBAR DEUTSCH

512 KB
1 NEIN
NEIN

3 BÄRENSTARKE NEUHEITEN IM JOKER-SHOP





Indlich ist sie da, die zweite

Joker-Cheat-Disk!

Mit noch mehr Tricks, Tips und

Kniffen!

Kostenpunkt: schlappe 15,— DM

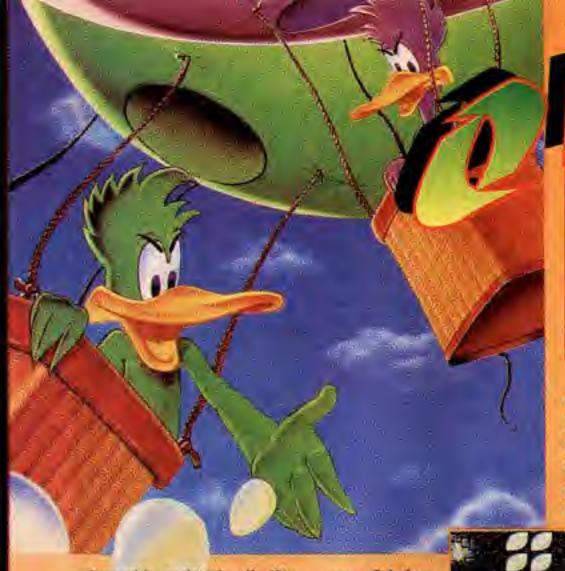


Fahrt dem Joker übers Maul – mit unserer neuen Mausmatte. Sieht stark aus, kostet aber nur schwache 15,– DM



Die Super-Innovation für alle Action-Freaks bringt Eurem Knüppel regelbares Dauerfeuer in drei Modi und Zeitlupen-Funktion bei! Kostenpunkt: schlappe 59,— DM

BESTELLADRESSE: Joker Verlag · "JOKER-SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn



Der erste Versuch von Team 17, am Budgetmarkt Fuß zu fassen, ging gründlich in die Hose – "F17 Challenge" war ein eher bescheidenes Autorennen. Um so unbescheidener ist diese preiswerte Plattformente!

eingestreute Gags und Mini-Rätsel zu erwähnen. Ziemlich ungewöhnlich, aber bestimmt nicht verkehrt ist auch der eingebaute "Pazifisten-Bonus": Wer einen Level schafft, ohne Highscores noch Spielstände lassen sich der Nachwelt überliefern.

Somit dürfte klargeworden sein, daß Team 17 hier wirklich ein erstaunlich spielbares Game zu

einem wirklich
erstaunlichen
Preis auf den
Markt wirft.
Und den nächsten Hammer
haben die
Jungs auch
schon in der
Mache: Von
ihrer Ballerorgie "Assassin"
wird bald ein

gründlich überarbeiteter Remix erscheinen, der wesentlich mehr Action bietet als die Originalversion, aber nur noch soviel kostet wie die Plattformenten! (mm)

QWAK

Wer einen Level schafft, ohne erstaunlich spie

Immerhin verkündet die Werbung selbstbewußt, daß es sich hier um "vielleicht das spielbarste Amiga-Game aller Zeiten" handle. Zieht man jetzt den handelsüblichen Übertreibungs-Faktor ab, kommt die Aussage der Wahrheit sogar recht nahe: Dieses witzige Jump & Run steht ganz in der Tradition von Spielen wie "Bubble Bobble", "New Zealand Story" oder "Rainbow Islands" und verzichtet konsequent auf jede Art von Hintergrundstory – Qwak

tern, Schaltern und Schätzen aller Art. Die Gegner bewirft man mit wild umherhüpfenden Eiern, deren Vorrat zwar begrenzt, aber wieder auffüllbar ist. Dazu gibt's enezielle

gibt's spezielle Super- und Schokoladeneier mit mehr Durchschlagskraft sowie zahllose Extras zum Aufsammeindabei einen einzigen Gegner zu töten, bekommt eine Punkteprämie!

Okay, so manches Feature wurde einfach geklaut (den verfolgungswütigen Geist etwa kennt man bereits aus "Bubble Bobble"), aber insgesamt ist das Gamedesign durchaus eigenständig und vor allem sehr durchdacht - z.B. findet man oft erst nach mehreren Durchgängen heraus, wie man an bestimmten Stellen am besten durchkommt, ohne sich den Zugang zu den Schätzen zu verbauen. Zur Ehrenrettung der doch recht simpel gestrickten Grafik sei gesagt, daß man bei soviel Action für ihre

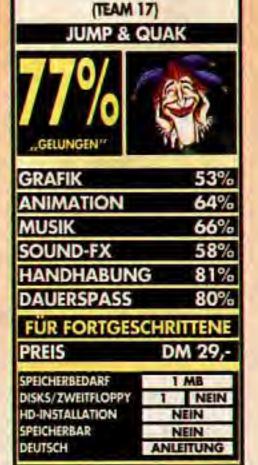
Übersichtlichkeit sehr dankbar ist und die niedlichen Animationen ja durchaus gelungen sind. Musikalisch und in Sachen FX wird man ordentlich bedient, die Sticksteuerung gehört sogar eindeutig der Spitzenklasse an. Ärgerlich ist nur, daß rein gar

nichts gespeichert wird, weder



ist einfach die Plattform-Odyssee von ein oder zwei (simultan) hüpfenden Enten durch acht Welten mit insgesamt 80 Levels.

Die einzelnen Abschnitte umfassen jeweils einen Screen, auf dem es nur so wimmelt von Feinden, plötzlich verschwindenden Plattformen, TeleporDietriche für eingesperrte Schätze, schützende Rüstungen, Propeller zum Fliegen, den Schlüssel für den Levelausgang, Continues oder entenbeschleunigende Zaubertränke. Außerdem wären da noch das Zeitlimit, die netten Bonusrunden, die alle zehn Levels auftauchenden Schlußmonster sowie allerlei





VERGESST ALLES, WAS IHR JE ÜBER KONSOLEN UND VIDEOGAMES GELESEN HABT!

DENN JETZT GIBT'S...



ALLE 3 MONATE NEW AM MOSK!

Bereits am PC brachte die Brettspiel-Versoftung des futuristischen "Warhammer 4000"-Szenarios den Himmel nicht gerade zum Leuchten am Amiga gerieten die SF-Schlachten endgültig zum Rohrkrepierer...

Schade, denn das breithane Griginal von Games Workshop erfreut sich mit Recht einiger Beliebtheit: Hundsgemeine Aliens (die "Genestealer") reisen mit ihren Schiffen (den "Hulks") durchs All, um bei jeder sich bietenden Gelegenheit Menschheit zu terrorisieren. Unsereins schlägt zurück, indem bis zu zwei Teams aus je funt Soldaten (die "Terminatoren") diese Hulks stürmen und dort, abhängig von der Mission, Außerirdische eliminieren, Artefakte erbeuten oder bestimmte Ortlichkeiten via Flammenwerfer unpassierbar machen. Anhand von Trainingsaufgaben darf man sich erst mal mit dem Echtzeit-Gameplay auf der etwas kargen 2D-Karte des jeweiligen Raumers vertraut machen; von hier werden die Mannen befehligt. Daneben kann jederzeit eine

schickere 3D-Optik aufgerufen werden, wo auf mehreren jedes Soldaten abrufbar ist-Hüben wie drüben kommt eine ziemlich gewöhnungsbeordentliche Sounds und Mu-Feld, außerdem sind die Auf-







gabenstellungen geradeza einschläfernd monoton.

Bedenkt man jetzt noch die elend langen Wartezeiten der Amigaversion (an eine HD-Installation wurde trotz A1200-Tauglichkeit nicht gedacht), so kann Space Hulk wahrhaftig keinen Genestealer mehr hinter der Laserkanone hervorlocken. Hier hatte Electronic Arts wohl wortwörtlich ein Brett vorm Kopf... (mic)



64. Ann. distin hippoissemer Sumorthem. was/ No. una soil's realit join - and the Thr known Dir domit nicht begetnern. Zurück zur 191 45. Language wires Du aber worklink cornig! On staplet um die Ecke, stille out einen gewaltigen. hechelegant geltleideten Minn, der "Schlitz-saal!" bruill und schmeißt ihm das Rollgitter entgegen. Das hat den Schönling flugs eingewickelt, und Du kannst bei 29 weiterlesen.

46. Du schickst das dumme Gitter mit einem kräftigen Tritt in die ewigen Jagderunde und marschierst ins düstere Treppenhaus hinunter. Daß Du Dir bei der Aktion den rechten Full verstaucht hast, machi Dir wenig, schließlich hast Du ja noch einen zweiten. Aber 5 Hitpoints mußt Du schon abstreichen. Weiter bei 40.

47. Voller Verzweiflung stürmst Du um die Ecke, richtest Deine Lampe auf einen gigantischen Burschen in den schnieken Klamotten und tust so, als ob sie ein gefährliches Strahlengewehr wäre. Schorsch murmelt "Gäääld-uaah. Lirsää?" und rennt von dannen. Aufatmend springst Du auf die

näberkommende S-Bahn auf, die an dieser Stelle wegen einer Weiche langsamer fährt. Tja, damit bist Du zwar heil aus der Sache herausgekommen, aber irgendwie scheinst Dn etwas sehr Wichtiges verpaßi zu haben....

48. Du hockst Dich auf den Boden und wirst gasanz schwer. Du fühlst Dich eins mit dieser Welt. Weil diese Welt aber zu nachtschlafender Zeit ihre Ruhe haben will, sagt sie Dir, daß der linke Tunnel in Richning München führt. Zurück zur 40. 49. Du liest den Zettel: "Verzeihen Sie diese ungewöhnliche Form der Nachrichten-Übermittlung, Herr Labiner. Mein Name ist Alberto Geldzini, und man nennt mich den ungekrönten König der Lire-Fälscher. Ich möchte mich dafür bedanken, daß einer Ihrer Mitarbeiter mir vor einem Jahr diesen ungewöhnlich loyalen und tapferen Leibwächter namens Schorsch zuführte. Tief in Ihrer Schuld stehend möchte ich Ihnen vorschlagen, eine Feuerversicherung bei mir abzuschließen. Ein wunderbares Angebot, das Sie kaum ablehnen können - zumindest ware die Familie sehr traurig. Und wenn die ehrenwerte Gesellschaft traumg ist, dann fließen Tranen! Ich melde mich; siets zu ihren Diensten, Alberto Geldzini." Weiter bei 36.

50. Gernde willst Du im Untergrund verschwinden, als Du bemerkst, daß das Rollgitter heruntergelassen ist. Der letzte Zug ist offenbar schon durch! Na egal, die Schienen führen auf alle Fälle nach Mitnchen. Du müßtest nur irgendwie in den Bahnhof hineinkommen. Ein weit entferntes, schauerliches "Gääld! Huana!" läßt Dich zusammenzucken. Dorli, Mick und Manfred lesen bei 43 weiter, die beiden Veteranen stolpern zur 32.

51. Du entdeckst einen lockeren Mauerstein und fummelst ihn aus der Wand. Sapperlot, dahinter ist ein Hebel! Kurzentschlossen delickst do thin, Deine Umgebong fligmen and verschwinget... und dann siehst Du plötzlich wieder in dem Stollen mit des onen SaBalm-Schlange, Genau, das ist bei 20. 52. Allmählich kommt Dir eine dustere Ahnung, wer Dich da verfolgit Nun bist Du zwar keineswegs einer von jenen legendären Helden, die dem wahnsinnigen Schlitzer einst mit Tiefkühlhahnchen oder Dosenspinat bewafinet die Stirn boten, aber gerade weil der Kerl Dir noch nie persönlich liber den Weg gelanten ist, bringst Du genügend Mut auf, um unter 15 weiterzulesen.

53. Du gibst Dir zwar alle Mühe, aber irgendwe hast Du wohl in der schummigen Beleuchtung eins der Kreidezeichen verpaßt, Mist,

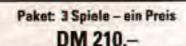
54. Schundernd ziehst Du Deinen Mantel enger; in solchen Nächten ist alles möglich: Man kann Werwölfen begegnen, mehr Wölfen oder gar dem bösen Wolf! Tatsächlich begegnest Du bloß dem Firmenparkplatz, schließlich spielen wir hier nicht "Castle Wolfenschwein". Karl schleppt sich zur 7, alle andern machen mit 24 weiter.

Dacota



SUPERAUSWAHL - TOPSERVICE - TEUFLISCHE PREISE - TÄGLICH NEUHEITEN

AM12 Alien Breed 2*



		F
AM Alien Breed Spezial		Marshau faland I
AM Battle Isle Data Disk 2		Monkey Island 1
AM Body Blows		Pinball Dreams
AM Bundesliga Man. Prof. 20		Pinball Fentasia
AM Civilisation		Pirates
		Project X
AM Eishockey Manager		Sensible Soccer
AM Eye of the Beholder I	-	Silent Service 2
AM F-16 Falcon	-	Streetlighter II
AM F-16 Falcon Mission 1 + 2	AM	Syndicate
AM Fire & Ice	AM	Turrican
AM Goal	AM	Turrican II
AM Maniac Mansion	AM	Zaol
AM McDonald's Land		
The state of the s		

	A
	A
	A
end 1	A
erris	Ä
DESCRIPTION OF THE PERSON OF T	A
	A
ecer	A
ce 2	A
450	A
	A
- 1	A
	A
	A
1	A

- AM12 Burntime * M12 Ishar 2* M12 Jurassic Park* M12 King's Quest 6 * M12 Sim Life M12 TEX* M12 Transarctica M12 Wing Commander 1 * M12 Zool A-Train Ambermoon * Arabian Nights B-17 Flying Fortress Bazooka Sue * 1969 Burntime *
 - DV Vorb. DV. 72,-DA 72-DV 58,-DA 34 ΠV 65,-DA 51,-DV Vorb. 72,-DV DV 86,-DV 58,-DV 72,-

DV

DA 51.-

DA Vorb.

DA 65.-

72,-

AM Chaos Engine DV AM Chuck Rock 2 DV AM Combat Air Patrol * DV AM Der Patrizier DV Dogfight." AM DA AM Dune II DV F17 Challenge DA Flashback AM Global Gladiators DV Goblins 3 * AM AM Gunship 2000 DA Hired Guns * AM

Indy 4 Adv.

AM Lemmings 2

AM Lionheart

Jurassic Park *

AM

65.-施,一 Vorb. Vorb. 55.-51,-施,~ DA Vorb. 51,-DA 65,-DA 72,-Formula 1 Grand Prix DA 63,-DV. 58,-65,-DA BA 58,-

72-

72,-

Lothar Matthaus * Pinball Illusions * Prophecy of the Shedow * Ragnarok* AM

Scenario *

Sim Farm *

AM St. Thomas "

Startreck*

Super Hern *

Turrican III *

Wizardry 7 *

Superfrog

The Lost Vikings

AM

AM

Space Hulk *

DA Vorb. DV 72-DA Vorb. DV DA DV DV

65,-

- 65,-DV Vorb. 65,-72,-Vorb. DA 65,-DV 72,-
- DA Vorb. EA Vorb. DA 58,-

- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM, Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM, Expreß zzgl. 7,- DM UPS-Gebühr anfragen, Ausland nur gegen Vorkasse
- kosteniose Preisliste bitte anlurdem.
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20. DM.
- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch
- EA = englische Version, DA = deutsche Anl., DV = komplett Deutsch
- Vorbestellungen werden entgegengenommen
- die gelisteten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Gesamtprogramm.

DA Vorb.

- Preisänderungen, Druckfahler und Irrtümer vorbehalten!
- Händleranfragen erwünscht



Gewerbestraße 1 - D-88690 Uhldingen Telefon 0 75 56/710 300 - Fax 0 75 56/710 399

Ihr Amiga-PD-P Serien sind lieferbar Einzeldisk4,50 10 Disk4,00 50 Disk3,50 ab 100 Disk3,30 ab 200 Disk3,00 bei Serienabnahme ab......1,41 alle Preise Incl. 3,5" 2DD-Disk Mit Qualitätsgarantie -Wir kopieren natürlich nur mit Verify. Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei -etikettiert Katalogdisketten mit ausführlichen Kurzbeschreibungen aller Programme Leerdisketten 3,5" (100% Fehlerfrei !) von Sentinel Marke SONY bls 99 St. . . . 1,20 DM . . . 1,50 DM ab 100 St. . . . 1,05 DM . . . 1,40 DM ab 500 St. . . . 0,95 DM . . . 1,30 DM 1,50 DM 1,40 DM MaScan 256 Grausturen

400 dpi für alle Amigas

Ihr kompetenter Ansprechpartner ım Herzen Bayerns Speichererw. 512 KB/A500 Workbench 2 1 MB/A500 plus 89,-1 MB/A600 Nutzen Sie unseren beguemen Upgrade Sel Festplatten: 1/9 MB/A1200 Abo-Service für alle 288. 2/8 MB/A2000 Oktagon 508 + GigaMem Oktagon 508/120 MB Oktagon 2008/120 Oktagon 2008/120 AT-Bus 7007 A1200 oder einzelne 767: Laufwerke: auch andere Größen lieferbar ULO SOM intern A500/2000 intern A3000 extern Turbo II . 189 1872 Software: 149 CD 32 · True Paint (24Bit) 2277 -Deluxe Paint IV AGA Amiga (A 1200 TurboPrint prof. 2.0 A1200/60 + Personal Paint . A 1200/160 Transo A 4000 401120. Horne Manager. 197 Diavolo (HD-Backup) 169 159 light 99 Sie unseren kostenlosen 98,-Qelican Press AlfaColor 262.000 Farben 139,-- Händleranfragen willkommen

Donau-Soft Maik Hauer Postfach 1406 86619 Neuburg Tel.: 08431/49798 0161/2637380 Fax: 08431/49800 BTX: Donau-Soft#

24 Std. Schnellversand

Versandkosten: Vork. 7,- NN 12,-Ausland 16,-Ausland NN 32,-



D.F.A.T.H Are tree Die La

Wem Standard-Ballereien zu primitiv sind, der sollte mal einen Blick auf die militärstrategische Action Marke Psygnosis werfen: Bürgt nicht schon die Grafik im "Populous"-Look für anspruchsvolles Gameplay?

Das Todestheater besteht aus 50 ständig schwieriger werdenden und auf vier Landschaften (Wiese, Wüste, Polarwelt und Mond) verteilten Missionen, an deren Ende der erfolgreiche Abschluß der Militärakademie steht. Je nach Auftrag kommandiert man bis zu vier Kampfgruppen zusammen oder getrennt per Maus, Icons und zuschaltbarer Karte, Ebenfalls möglich und oft sogar besser ist die Einzelsteuerung der Stahlhelme, weil die Jungs sonst blindlings in

Sümpfe, haiverseuchte Gewasser, Minengürtel oder die Arme der scharenweise auftretenden Feinde marschieren... Die Gegner unserer Lemming-Landser werden durch simples Anklicken und mit je zwei von insgesamt sechs Waffen bearbeitet - von Zielen kann hier aber kaum die Rede sein, so hektisch wie die Kerle herumlaufen. Herrenlose Panzer, Flugzeuge, Jeeps etc. lassen sich entern, indem man einfach darüberläuft, ihre Feuerkraft

unterscheidet sich jedoch kaum von der eines soldatischen MG-Besitzers. Dafür strotzen die sanft scrollenden Kampfgebiete vor Details wie Munitionskisten, Elektrozäunen, Gebäuden und Bäumen, die eine la Deckung abgeben. Um so bedauerlicher, daß die Maus-/ Tastatursteuerung etliche Tücken hat und der rasend schnelle Spielablauf überhaupt keine Zeit für strategisches Denken läßt. Grafik und Sound sind also durchaus gelungen, das Gameplay eher weniger:



Strategische Elemente haben nur eine Alibifunktion, und die Ballerei selbst ist ultraschwer – außer wenn Luftunterstützung kommt; die ist fast schon zu "bombig" geraten... (md)





Im Kino war Arnie gerade der letzte Action-Held, am Screen ist sein Namensvetter so ziemlich das Letzte für Action-Helden: Zeppelin hätte es mal beim anderthalb Jahre alten Vorgänger belassen sollen...

Wo man einst die Wahl zwischen verschiedenen Plattform-Söldnern hatte, ist jetzt Solo-Killen pur angesagt. Und da solche Metzeleien seit jeher schon Ansichtssache sind, hat sich auch die Perspektive geändert, in der es bei den vier anwählbaren Missionen zur Sache geht: Neuerdings turnt Arnie über einen Iso-Screen, um Dealern das Handwerk zu legen, Kriegsgefangene zu befreien. aus einer Militärbasis zu entkommen oder die Ventile einer Chemiefabrik zu zerstören. Simple Übungen sind das selbst für einen erprobten Helden wie unseren Amie nicht, ist doch die Grundausstattung mit einer Knarre und fünf Handgranaten arg dürftig ausgefallen. Und auch, daß gemeuchelte Gegner gelegentlich Waffen und Sanitätskoffer zurücklassen oder mal 'ne Kiste Granaten und sogar ein Extraleben abfällt, macht das (bzw. die drei) Söld-

nerleben nicht viel einfacher dafür sorgt schon die hakelige Sticksteuerung. Gottlob wird man, während man sich so an energiesaugenden Feinden, Tretminen und Schußanlagen vorbeischleicht, nicht auch noch von einem Zeitlimit gehetzt. sonst würde einen das unendlich zähe Vier-Wege-Scrolling vollends in den Wahnsinn treiben! Nun mag man einwenden, daß die Animationen recht brauchbar sind und der Sound (kurze Titelmelodie plus FX) annehmbar ist, mag anmerken,

DDD29D C

daß man nach Verlust eines Lebens wenigstens gleich an derselben Stelle wieder aufersteht, und mag sich mit dem kulanten Preis trösten – aber was hilft all das Mögen, wenn so was wie Spielspaß gar nicht erst aufkommen mag? (ms)





Obwohl Codemasters inzwischen auch Vollpreissoft veröffentlicht, hat der englische Familienbetrieb immer noch das Image eines Billiglabels – auch dieser Klassiker kostete ursprünglich bloß einen schlappen Zehner!

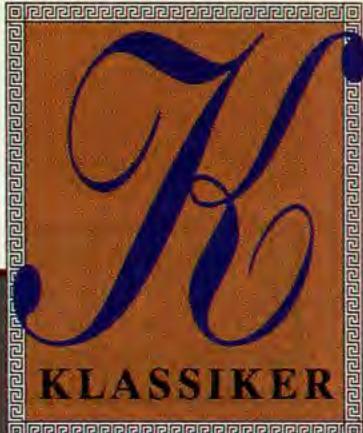


Anno 1986 gründeten die beiden programmierenden Brüder David und Richard Darling zusammen mit ihrem Vater Jim thr eigenes Unternehmen; zuvor hatten sie bereits in Diensten von Mastertronic erste (Budget-) Erfolge wie "The last V8" und "Masters of Magic" erzielt. Schon im selben Jahr gelang ihnen mit diesem Game der große Durchbruch, weil es schlicht und ergreifend die bis dahin beste Zweiradraserei für den C 64 war - bislang konnte man nur mit der "Tour de France" von Activision halbwegs akzeptabel auf der "Brotkiste" strampeln. Der BMX Simulator war dagegen an den Coin Op-Automaten "Super Sprint" angelehnt, der nie für unsere "Freundin" umgesetzt wurde: dafür bekamen die Amiga-Biker dann 1988 ihre Konvertierung des 64er-Hits spendiert.

Hier rast man immer mit zwei Drahteseln auf den insgesamt siehen abwechslungsreich gestalteren und jeweils einen Screen großen Rundkursen dahin, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Dabei kann man sowohl gegen den Computer als auch gegen einen menschlichen Mitbewerber per Joystick oder Tasten antreten und die Rammfähigkeiten der Mountain Bike-Vorläufer unter dem Diktat eines beinharten Zeitlimits ausprobieren. Die zerfurchten Schlammstrecken werden ständig schwerer und haben immer neue Nadelöhre. Hindernisse, enge Kehren und andere Schikanen zu bieten. Spektakuläre Stürze und dramatische Salti über den Lenker sind da fast unvermeidlich, aber dank der damals noch ziemlich seltenen Replay-Funktion (mit Zeitlupe!) darf man sich seine unfreiwilligen Bodenkontakte nachher wenigstens noch mal in aller Ruhe anschauen. Wer zu spät ins Ziel kommt, wird unverzüglich mit dem Game Over bestraft, dem Gewinner winkt dagegen ein Pokal.

Die einst hochgerühmte Grafik wirkt mittlerweile ein bißchen billig, doch die FX und die knackige Titelmusik machen auch heute noch was her. Das gill erst recht für die intuitive Steuerung, die man auf Anhieb im Griff hat und die zu einem Gutteil für die hervorragende Spielbarkeit des Games verantwortlich ist. Kein Wunder also, wenn in dessen Windschatten eine ganze Welle von Digi-Rennen angebraust kam, die ebenfalls alle aus der Vogelperspektive präsentiert wurden: Am 64er gehören der "Grand Prix Simulator" und der "Professionell BMX Simulator" zu den erwähnenswerten Nachfolgemodellen, daneben gab's noch eine ganze Reihe von weniger gelungenen Versuchen, sich an den Codemasters-Erfolg anzuhängen.

Für eine Neubelebung des Genres am Amiga sorgten die "Super Cats" von Gremlin, denen Psygnosis wesentlich später mit "Nitro" himerherfuhr. Erst kürzlich haben die Codemasters auch wieder selbst mit ihren "Micro Machines" zugeschlagen, und in diesem Heft findet Ihr den Test zu "Overdrive" von Team 17 – dem vorläufig letzten Vertreter eines Genres, an dessen Startpunkt ein außergewöhnlich gelungenes Billigspiel für zehn Mark stand! (mm)









GESTER	The second second	PIEGEL	HEUTE
77	%	60	%
66%	GR	AFIK	41%
64%	ANIM	ATION	39%
70%	MI	JSIK	62%
	COLL	ND-FX	60%
68%	200	IND-LV	0000
68% 87%		HABUNG	72%















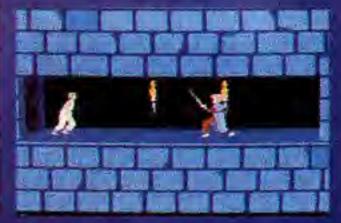












Als finanziell minderbemittelter Zokker ist man den diversen Budget-Labels für ihre preisgünstigen Reprisen ja dankbar – aber müssen die vielen englischen Texte und Anleitungen wirklich unbedingt sein? Bomico und Hit Squad meinen: Nein!

Weil der deutsche Distributor und die englische Company so schön einer Meinung sind, haben sie unlängst gemeinsam eine neue Budget-Reihe mit dem vielversprechenden Namen "Soft Price" ins Leben gerufen. Hier wird man grundsätzlich mit deutschen Anleitungen und – soweit es je eine komplett deutsche Version gab – ebensolchen Screentexten für den Kauf belohnt. Die erste Lieferung der internationalen Koproduktion ging nun dieser Tage bei uns ein, schauen wir also mal, was die Leute so zu bieten haben.

Für kluge Köpfe

Zunächst einmal bieten sie was für Ratefüchse, nämlich die 89er Urversion von Trivial Pursuit in der gesamtdeutschen Fassung. Inhaltlich braucht man zu dieser durchaus launigen Brettspielversoftung wohl nicht viel zu sagen, technisch gesehen darf hier auch am 600er geknobelt werden, und 39 Mäuse wären das geforderte Eintrittsgeld. Die Strategielegende Populous kommt zwar 10 Mark teurer, hat dafür aber die Datadisk The Promised Lands im Handgepäck und verträgt sich sowohl mit A600 wie auch mit dem 1200er. Wer es nicht leicht findet, ein Gott zu sein, darf ersatzweise auch mit den Gölfen keulen: Jack Nicklaus' Golf haben wir zwar schon im September als Restbestand vorgestellt, und die Bomico-Version kostet mit 39,- DM sogar einen runden Zehner mehr, ist zum Ausgleich allerdings auf sämtlichen Neu-Amigas lauffähig – vom 600er bis zum 4000er.

Für flinke Finger

Die Freunde einer gepflegten Handkante werden bei Soft Price ebenfalls recht ordentlich bedient, und zwar zunächst in der ehrwürdigen Fernost-Variante. Wer also in Budokan schon immer mal die Nunchakus schwingen wollte, hat jetzt für 39 Treffer (auch am 600er und 1200er) die besonders günstige Gelegenheit. Eher westlich orientierte Schläger schlagen für 29,-DM bei WWF Wrestlemania zu, wobei Hulk Hogan & Co. auch mit A1200-Wrestlern in den Ring klettern. Ebenfalls nicht gerade zartbesaitet ist bekanntlich Herr Schwarzenegger; als Terminator 2 läßt er aber zumindest für die gute Seite seine bodygebuildeten Muskeln spielen. Ähnlich wie das Ringen im Wrestle-Ring ist zwar auch das hiesige Motorradfahren, Duellschießen oder Horizontal-Ballern kein ganz ungetrübtes Vergnügen, doch dafür kostet es wieder bloß 29 Märker und läßt sich auch auf A600 bzw. A1200 erleben. Völlig zu Recht verlangt somit der Hit-Hüpfer Prince of Persia 10 Steine mehr für seinen Auftritt. Immerhin galt der springlebendige Blaublüter seinerzeit nicht umsonst als echtes Animationswun-

Und weil es Wunder bekanntlich immer wieder gibt, dürft Ihr Euch nächsten Monat an dieser Stelle wieder über neue Tiefstpreise für alte Spiele wundern... (jn)

JEDES SPIEL NUR

DERVENN 29.-UM

SO NUA VORPUGE

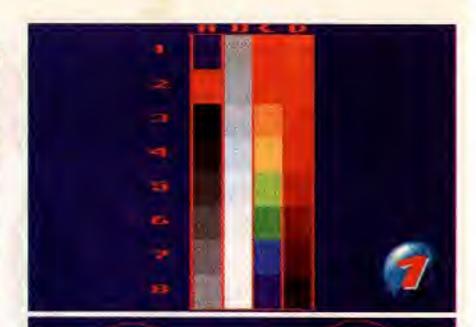
JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS 4.0
MERCENARY
CHAMBERS OF SHAOLIN
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
HUNTER
VIRTUAL WORLDS

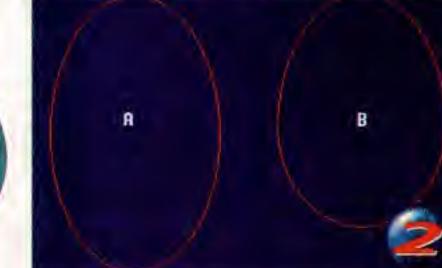
O Vorkasse (Geld bzw. Sched bitte plus 5DM für Porto! (+ 10 D		e (Bezahlung beim Postboten) nur im Inland möglich
☐ JACK NICKLAUS' GOLF ☐ KICK OFF & EXTRA TIME	Meine Adresse	Bestelladresse
☐ DELUXE STRIP POKER ☐ COLOSSUS CHESS 4.0	Name:	Hardware-Software
☐ MERCENARY	Straße:	und noch mehr MANFRED
☐ CHAMBERS OF SHAOLIN ☐ BLOODWYCH	Piz/Ort:	BERGLER
☐ T.V. SPORTS FOOTBALL	Datum/	Fodermayrstraße 24 80993 München
☐ HUNTER ☐ VIRTUAL WORLDS	Unterschrift:	

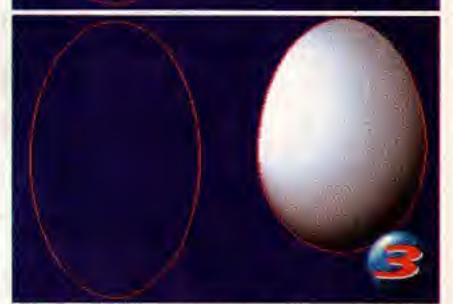
Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen. ACHTUNG: Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!



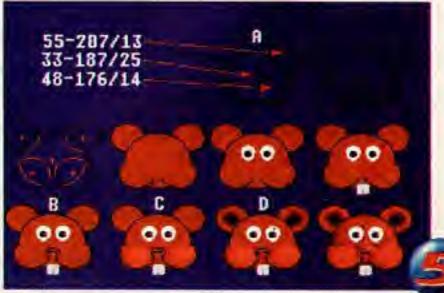
Schritt für Schritt DELUXE PAINT











Im dritten Teil unseres digitalen Malkurses stud Landschaften passé, heute ist ein Funny aus der Tierwelt dran: Nach langem Schwanken zwischen Saurier, Steinlaus und Michael entschieden wir uns für einen Hamster!

Die Verarbeiten

Zuerst sollten wir uns auf eine einheitliche Farbpalette einigen, wie sie in Bild 1 dargestellt ist - die dritte Spalte ist dabei nur als Vorschlag für die Gestaltung des Hintergrunds gedacht, den Ihr nach eigenem Gutdünken abändern könnt. Außerdem erkennt man dort den Code, den wir jedem Farbtopf zugewiesen haben: Weiß heißt bei uns also B8, während sich das hellste Braun mit D1 angesprochen fühlt. Es ist übrigens egal, ob Ihr 32, 64 oder 256 Farben einstellt, denn wir begnügen uns mit 32 Töpfen und einer Auflösung von 320 x 200 Pixels.

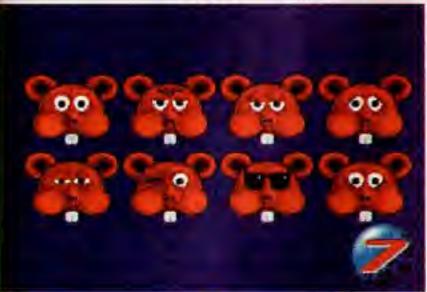
Dus Ei

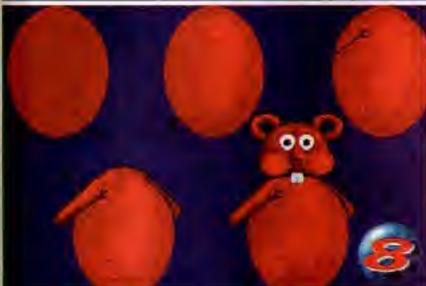
Sind Hamster Säugetiere? Keine Ahnung, bei uns schlüpft das Tier aus einem Ei, wofür wir uns zunächst die später nicht mehr sichtbare "Arbeitsfarbe" Rot (A2) herauspicken und per Oval-Funktion ein schönes, aufrecht stehendes Oval malen. Für ein Ei ist das aber noch zu gleichmäßig, weshalb wir mutig die B-Taste drücken und mit der rechten Maustaste die untere Hälfte absäbeln. Das dadurch ent-

standene "U" wird etwas gestaucht, indem man Shift-Y drückt
und die Maus einige Zentimeter
nach oben bewegt. Anschließend
kleben wir es mit dem linken
Mausohr wieder am Rest-Oval fest
(Bild 2). Die bei dieser Aktion entstehenden Lücken müßt Ihr durch
Frei-Zeichnen zuspachteln, verwendet dazu am besten die LupenFunktion.

Jetzt hüpfen wir über die P-Taste ins Steuerungsmenü der Farbpalette und fügen alle Farben von A3 bis B8 zu einem Farbzyklus ("Color-Cycle") zusammen. Dazu klickt man erst auf Bereich ("Range") und die Farbe A3, anschließend noch mal auf Range und B8. Ein rechter Mausklick bringt uns dann ins Füll-Menü, wo wir den waagerechten Doppelpfeil rechts außen aktivieren und die Dichte der Farbmischung mit dem Schieberegler einstellen. Sobald alles feststeht, wählen wir in der Farbpalette einen Grauton an und füllen unser Ei fein abgestuft aus, wie in Bild 3 gezeigt. Benutzer von DPaint IV können darüber hinaus im Füll-Menü den Punkt Glanz anwählen und damit einen noch realistischeren Eindruck erzielen. Nach getaner Arbeit schalten wir im Füll-Menü wieder auf Einfarbig ("Solid") um und füllen den kompletten Bildschirm einmal mit













Rot (A2) und dann mit der schwarzen Hintergrundfarbe (A1) auf, wodurch der rote Rahmen um das Ei verschwindet. Dieses schneiden wir via B-Taste und rechtes Mausohr aus, drehen es mit der Y-Taste und plazieren es schließlich mitten auf dem Screen. Für die (Aus-) Bruchstelle klicken wir auf den Punkt Gefüllte Vielecke ("Filled Polygons", direkt über dem A-Icon) und malen damit ein zackiges Loch à la Bild 4A in das Ei. Für die zusätzlichen Risse in der Schale ist die Linien-Funktion verantwortlich - wenn man zuvor die F7-Taste drückt, erscheinen die Risse zum Ende hin schmäler (Bild 4B). Damit wäre das Ei gelegt, für seinen Bewohner springen wir nun mit J auf die Reserveseite.

Der Hamster

Der Kopf des Nagers entsteht aus drei Kreisen, die wir mit der Kreis-Funktion zeichnen, sobald wir in der Kopfleiste unter Opt ("Prefs") die Angabe der Koordinaten in Auftrag gegeben haben. Beim Fabrizieren der drei Rundlinge haltet Ihr Euch einfach an die in Bild 5 aufgeführten Werte, wobei die ersten beiden Zahlen den jeweiligen Mittelpunkt angeben, während die dritte für den Durchmesser steht. Das noch ziemlich abstrakt wirkende Ergebnis schnipselt Ihr aus (B-Taste), legt es irgendwo ab und spiegelt es mit der X-Taste, dann müssen die beiden Kopfhälften nur noch zusammengefügt werden.

Als nächstes löscht man die in Bild 5B rot markierten Bereiche im Freihand-Betrieb mit der Hintergrundfarbe und füllt den Kopf mit einem mittleren Braunton (E5). Die aus zwei unterschiedlich großen, gefüllten Kreisen zusammengepfriemelten Augen macht man weiß (B7), die mit dem Rund-Pinsel erstellten Pupillen sind dun-



kelgrau (A3). Für die beiden Zähne greifen wir zu den Gefüllten Rechtecken und einem milden Perlweiß (B5), die Spalte dazwischen gibt's per Linien-Funktion. Das Riechorgan muß man wohl oder übel von Hand einfügen, während man bei den Backen auf die Gefüllten Kreise zurückgreifen kann: Zuerst kommt ein großer in der Farbe D4, darauf legt man dann immer kleinere und hellere; mit den Ohren funktioniert's genauso, nur daß man dabei hell anfängt und sich langsam zum dunkleren vorarbeitet. Nun sollte das Gesicht noch etwas mehr Struktur bekommen, was man frei Hand und mit verschiedenen Brauntönen macht. Dabei ist zu beachten, daß dunkler getönte Stellen scheinbar tiefer liegen, während helle hervortreten in Bild 6 seht Ihr ein vergrößertes Beispiel. Natürlich kann man dem Hamster auch einen ganz anderen Gesichtsausdruck verleihen, wie wir das probeweise bei den Tierchen von Bild 7 getan haben. Für den Körper malen wir ein braunes (D5) Oval, das mit der Sprüh-Funktion und den Farbtönen D4 und D3 nachbearbeitet wird (Bild 8). Dasselbe Schicksal blüht den Armchen, sobald wir sie per Linien-Funktion kunstvoll angesetzt haben, Zum guten Schluß schrauben wir den fertigen Kopf oben drauf, holen das Ei von der Ersatzseite und kopieren es auf den Hamster - das traumhaft schöne Endprodukt zeigt Bild 9!

Nachbearbeitung

Selbstverständlich sind weiteren Verschönerungsversuchen keine Grenzen gesetzt, wir haben unserem Tierchen in Bild 10 z.B. noch eine gemütliche Umgebung spendiert. Was immer Euch dazu einfallen mag, wir wünschen gutes Gelingen! (rf)

Die herkömmlichen Byte-Staucher setzen dabei auf Handarbeit, sprich, man muß



sein Opfer für die Digi-Diät selbst aussuchen, schrumpfen und vor Gebrauch wieder zur alten Größe aufblasen. Der DiskExpander kann das zwar

Pasken wir's! DiskExpand

Auch auf der größten Festplatte ist der Platz mal zu Ende, und die mühsame Backup-Prozedur beginnt - mit einem Packprogramm läßt sich dieser Zeitpunkt aber deutlich hinauszögern. Na, dann zögern wir mal...

auch, ermöglicht es dem Benutzer aber zusätzlich, das alles automatisch im Hintergrund ablaufen zu lassen. wird bereits beim Dann

Installieren eines Programms oder beim Abspeichern von Daten gepackt, während des Ladens kriegen die Bits & Bytes ihr altes Format zurück - dieser Vorgang geht so schnell, daß er kaum wahrnehmbar ist!

Auch an Optionen wurde nicht gespart: Man kann die Kom-

pressionsalgorithmen, Datenpuffer-Größe und Laufwerke festlegen, außerdem läßt sich die Startup-Sequence mit einem Autostart-Befehl ver-

edeln. Selbst über die erzielte Packrate auf dem jeweiligen Speichermedium wird man informiert. Leider erreicht sie nur selten die angepriesenen 30 bis 70 Prozent - bei unserer Festplatte war schon nach 25 Prozent die Luft raus. "Schuld" daran sind kluge Hersteller, die ihre Games von vornherein ziemlich stark zusammenquetschen. Dazu funktioniert die Geschichte bloß mit normalen DOS-Files, die gerade bei Spielen sehr häufigen, individuellen Laderoutinen verweigern die Zusammenarbeit. Letzter Kritikpunkt: Unter dem neuen Betriebssystem OS 2.0 kann man die RAM-Disk nicht einbinden, obwohl das gerade hier (also am 1200er

& 600er) besonders wichtig wäre.

Unter dem Strich ist der Disk-Expander also ein durchaus leistungsfähiges Tool - nur haben ausgerechnet Zocker relativ wenig davon. (rf)

DiskExpander

Komfortabler Packer mit eingeschränkter Spieletauglichkeit

> Preis: ca. 69,- DM Hersteller: Stefan Ossowskis Schatztruhe

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	KOMPLETT

lechnosound

Im Prinzip macht jeder Sampler dasselbe; er schaufelt real existierende Flötentöne oder Wutschreie zur digitalen Weiterverarbeitung in den Aber Rechner. es kommt halt ganz auf das "Wie" an!

Beim TT2 schließt man die kommt wiederum die Ton-(Kassettenrecorder, quelle Mikrophon etc.), anschlie-Bend wird die dazugehörige Software gestartet, und schon geht's los:

Der größte Teil des Hauptscreens ist für die Darstellung der zu bearbeitenden Schallwellen reserviert, über mausbediente Pulldown-Menüs gelangt man zu den

trut gett greens stellist seetes exilit toning Mary Co. SEP IIV SETON 13,565 22 25.05 ACCOUNT TO THE PARTY OF THE PAR TechnoSound Turbo II

reichlich angebotenen Funkmitgelieferte Hardware an tionen. Zunächst muß man ware ab. Eine Samplingrate den Parallelport an, daran sich mal an die schiere von 50 kHz ist im Stereobe-Menge der am Schirm angezeigten Optionen gewöhnen, aber dank des deutschen Handbuchs hält man die verschiedenen Werkzeuge für Aufnahme, Nachbearbeitung und besondere Effekte mit der Zeit schon auseinander. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig ist das Abdunkeln des Screens während der Aufnahme - andererseits

ja eigentlich auch nichts Tolles ZU sehen. Die Qualität der Ergebnisse hängt dann leider nicht nur vom Ideenreichtum des Benutzers, son-

gibt's dabei

dern auch von dessen Hardtrieb das höchste der Gefühle, dafür wird allerdings ein 1200er oder ein Amiga mit Turbokarte (sprich: 68020-Prozessor) benötigt. Steht dagegen bloß ein regulärer 500er zur Verfügung, muß man im ungünstigsten Fall mit 12 kHz in Mono auskommen, was gerade noch brauchbare Samples ermöglicht.

Im Unterschied zum Vorsampler darf hier nun direkt auf die Festplatte gelärmt werden, Komponisten können zudem auf einen Tracker mit vier Spuren zurückgreifen. Insgesamt also ein netter Spaß für fortgeschrittene Amateure und Semi-Profis (noch) akzeptablen zum Preis. (ms)

Technosound Turbo 2

Soundsampler für den gehobenen Amateurbedarf

Preis: ca. 159,- DM Hersteller: New Dimensions

512 KB		
1 JA		
- JA		
SAMPLES		
ANLETTUNG		
֡		

Grün ist seit jeher die Farbe der Hoffnung. Und wenn nun ein Hersteller den Grünen Punkt auf seine Spielebox druckt, darf er hoffen, daß die Jungs vom Dualen System sie dereinst nicht bloß klammheimlich auf eine ausländische Müllhalde verfrachten...

Meist passiert jedoch genau das, denn die staatlich geförderten Recycler sind ja nun quasi pleite - vermutlich sind all die Gebühren, die man uns Verbrauchern über einen höheren Preis aufs Auge gedrückt hat, für diese sündteuren gelben Müllsäcke draufgegangen! Trotzdem, so ein Logo hat einfach was. Das hat nun unlängst auch der Deutsche Amateur-Radio-Club erkannt und schlägt jetzt allen Ernstes vor, ab sofort alle Geräte, deren elektromagnetische Störfestigkeit um mindestens 15 Dezibel über den Anforderungen der Europäischen Norm 55020 liegt, mit einer Blauen Schildkröte zu kennzeichnen. Das nenn' ich Initiative, das ist der Weg aus der Krise, mehr Logos braucht das Land! Deshalb will auch ich hier meinen bescheidenen Beitrag zu einer besseren (weil logoreicheren) Welt leisten und ein paar Vorschläge unterbreiten, die uns gerade noch gefehlt haben:

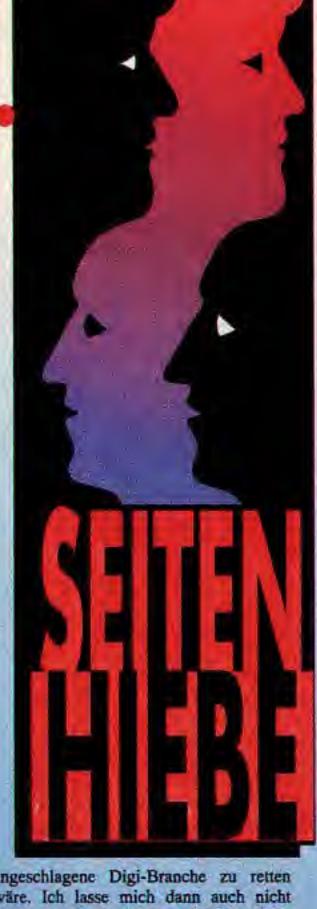
Wie wäre es beispielsweise mit einem Rosa Dino, der nur an Computerspiele mit einer besonders hohen Saurier-Quote vergeben wird? Also, das läge doch wirklich voll im Trend, oder? Daher fordere ich: Macht den Jurassic Park zum Nationalpark und gebt dem Echsenfreund sein

einen Marker für Ideen-Recycling einführen. Oh, das gäbe eine reiche Ernte immerhin sind die meisten Spiele heutzutage ja wenig mehr als der Klon eines Klons eines Klons eines C64-Hits. Klarer Fall, hiermit beschließen wir, daß jede geklaute Spielidee ab sofort mit einem Goldenen Gilb auf der Packung gekennzeichnet wird, wofür der einfallslose Hersteller dann einen gewissen Betrag an... ach, am besten an mich abzuführen hat. Freilich würde das die notleidende Softwareindustrie noch weiter in die Existenzkrise stoßen, doch auch da habe ich schon die Patentlösung parat: den Opfer-Pfennig für in Not geratene Soft- und Hardwarehäuser! In dieser Variante würde jedes Game genau einen Pfennig teurer werden (was ja nun wirklich zu verschmerzen ist), und wir alle täten beim Kauf ein gutes Werk. Freilich müßte irgendwer für den Logo-Entwurf und die Druckkosten aufkommen, und das seid natürlich Ihr. Was soll's, Ihr löhnt sowieso für alles und jedes, warum dann nicht auch dafür, hā? Wār' doch die praktischste Lösung, und vermutlich reichen 10 oder 20 DM pro Packung vollauf, um sämtliche Unkosten abzudecken...



Logo, auf daß er sich voll und ganz auf den Kauf der entsprechenden Programme konzentrieren kann! Selbstverständlich müßte es mit einer Gebühr gekoppelt werden; am besten einer, die angeblich für den Artenschutz verwendet wird, in Wahrheit aber in irgendwelchen dubiosen Quellen versickert. Schließlich wollen wir's doch richtig realistisch machen, nicht wahr?

Wir könnten aber auch bei der ursprünglichen Idee des Grünen Punkts bleiben und Kurz und gut, auf lange Sicht läßt sich die Welt nur durch mehr Logos retten, das habt Ihr jetzt bestimmt eingesehen. Und Ihr wollt doch mitretten, oder? Immerhin trennt Ihr ja auch brav Euren Müll, ohne zu wissen, daß auf der Halde meist all die hübsch verschiedenfarbigen Container einfach wieder auf einen Berg zusammengekippt werden – das habe ich mit eigenen Augen gesehen. Also laßt Euch nicht lumpen, seid kreativ und schickt mir Euren persönlichen Geistesblitz, wie die



angeschlagene Digi-Branche zu retten wäre. Ich lasse mich dann auch nicht lumpen, male einen grünen Punkt auf alle Einsendungen und kippe sie auf den Müll. Quatsch, in Wahrheit kippe ich sie nur auf einen Haufen und ziehe daraus die Gewinner von drei höchst originellen Vollpreisgames. Außerdem werden Eure Ideen selbstredend recycelt; aus den schrägsten davon will ich nämlich einen der nächsten Seitenhiebe basteln!

So, ehe Ihr mir jetzt für diesen Artikel das Lila-blaßblaue Schrumpfhirn ans Revers heftet, verabschiede ich mich lieber für diesmal. Trotzdem fände ich es schön, wenn Ihr das Gelesene nicht einfach als Klamauk abtätet, denn der Kern der Geschichte ist in Wahrheit so traurig, daß es tatsächlich schon fast wieder zum Lachen ist. Meint jedenfalls Euer Papa Joe.

Joker Verlag Seitenhiebe Bretonischer Ring 2 D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 25. Spieltag

FC JOKER	3	Battle Kumpans	1:1
Might & Matschig	=	AMS	2:0
Blue Beiß	=	Bummico	3:1
Hammerfoot	H	Raschmehr	2:1
Indianerbones	-	Dragonfight	2:0
Bodo Tiltners	=	Berlin East/West	1:0
Wurm. Wolfschreck	+	Hardball Killers	0:2
Un. Hofftschwer	=	Playpower	3:0
Maniac Menschen	=	Langohrer SK	3:2
Opafun	=	Austerwitz	5:0

Irgendwie fehlte im Heimspiel gegen die Battler der Elan: Vor knapp 10.000 Zeugen fiel erst in der zweiten Halbzeit das erste Tor – reingerollt von Max. Und wenn der nächste Ball nicht in unser Häuschen gekullert wäre...

Die Joker-Tebelle

		لسخنت
Mannschaft Ly Manusc Menschen	Punkte	Tore
Z) Un Domisonwer	3611	65:56
3) Opunia	35:13	K3:27
4) Hummestoor	35.15	65:33
5) Might & Marcelog	J+18"	48:27
6) FC JORER	37437	55(4)
7) Blue Dalfi	31 15	50.50
3) Blummire	2012	49:33
9) Bodin But/Ven	17.75	Street
(0) Paule Kompinis	W/ SI	Mad
(11) Rasslandar	24:29	47:44
(12) Language Sik.	23/27	37, 47
(11) Both Tilmers	20028	At all
14) tadiancil@ger	2750	39/67
15) American	1.55	39:57
10) Wirm-Wellschrech	10.34	30-56
17). Pileypower	1054	30(55)
16) Dragmfight	31.36	37/57
19) Hamibai Kliiers	13,37	25:66
30) AMS	1.738	24:55

... hätten wir glatt gewonnen. Kurz vor Schluß hat Riesenbaby Brork jedoch alles vermasselt, als er in einem der gegnerischen Kumpane den schlitzophrenen Schorsch zu erkennen glaubte. Das Ergebnis dieser bedauerlichen Verwechslung war eine deffige Tracht Prügel für den vermeintlichen Schlitzer sowie ein Platzverweis samt Sperre für unseren Torhuter. Tja. und ein leeres Tor trifft irgendwann halt selbst der mådeste Gegner! Uns brachte Brorks Kurysichtigkeit somit den 1:1-Endstand ein. Max und Celal gar noch je einmal Gelb wegen Meckerns bzw. wegen der Androhung, ein Fahndungsfoto des Schiris als Joker-Cover zu veröffentlichen. Klar, daß der aufbrausende Pinselschwinger für die nachste Partie gleich mitgesperrt wurde! Weniget klar, aber dafür um so erfreulicher

sind die 142.000 Konto Mause, denen lei-

der 350,000 Schulden-Ratten ins gerötete

Auge blicken. Erwähnenswert waren auch

noch die derzeit geforderten 12 Mark pro-

Eintrittskarte sowie der Einsatz von 75

Prozent. Und nun die schlechten Nachrich-

an: Ausgerechnet jetzt, wo wir ein bißchen us dem Tritt geraten sind, müssen wir gegenden die Maniges antreten wenn auch wie dern

ten: Ausgerechnet jetzt, wo wir ein bißehen aus dem Tritt geraten sind, müssen wir gegen die Maniacs antreten – wenn auch wiederum daheim. Aber ohne Brork, doch dafür mit Euren Antworten auf unsere berühmten sieben Fragen, mag vielleicht selbst der Tabellenführer zu bezwingen sein...

- Wieviel Einsatz sollen wir zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nut einer!
- Spielereinkauf ist mangels Transfermarkt-Masse abgeblasen.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja. welche(n)?
- Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125,000, 200,000, 300,000 oder 500,000 DM?

Paarungen: 26. Spieltag

 Maniac Menschen FC JOKER Bummico Hammerfoot Berlin East/West -Might & Matschig Dragonfight Bodo Tiltners Indianerbones Playpower Austerwitz Un. Hofftschwer Battle Kumpans -Blue Beiß Hardball Killers - Langohrer SK Wurm. Wolfschreck AMS Raschmehr Opafun

6) Wie hoch soll das Eintrittsgeld sein?
7) Müchtest Du einen Kredit aufnehmen (bis zu 150.000 DM) oder abbezahlen?

Marschroute abgesteckt? Dann setzt alles auf eine (Post-) Karte, die Ihr an unser Trainerbüro schiekt. Wir siehten säntliche Vorschläge, werten sie aus und entscheiden strikt nach der demokratischen Mehrheit. Mit den so ermittelten Daten füttern wir unseren Fußball-Manager, der rülpst herzhaft und wirft sodann die hotfentlich positiven Ergebnisse aus, an denen Ihr Euch im nächsten Heft erfreuen

Das Spielfeld

	Gegner						
	J.	2	3 Tor	4.	5		
I	6	7	8	9	10		
	11	12	13	14	15		
	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25		
	26	27	28 Ter	29	30		
	FC Joker						

könnt. Erfreulich sind sicher auch die folgenden Preise, welche unter allen Einsendern verlost werden:

> 1 x Sim Life für A1200 3 x Joker -Shirt 3 x Joker-Sammelordner

Wo wir gerade bei Erfreulichem sind, soll nicht verschwiegen werden, daß uns ein leserlicher Absender viel Freude machen würde – sonst landet Euer Gewinn am Ende noch beim Nachbarn! Eure Kärtchen sollten hingegen hier landen:

> Joker Verlag "Kicker Cup" Bretonischer Ring 2 D-85630 Grasbrunn

Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Stärke	12
Ablösesumme	194.000

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stirke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	g.	180.000
2)	Wunderlich	Tor	- 1	19	150.000
3)	Schlimmel	Abw	18	48	470.000
4)	Joker	Abw	-	21	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	23	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	24	19	60.000
7)	Stockbisler	Mit	17	29	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	10	260.000
9)	Regnet	Mit	13	31	220.000
10)	Celal	Mit	19	g.	190.000
11)	Magenauer	Mit	15	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	11	52	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	-	g.	140.000
14)	Stein	Ang	7	27	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000

Das Imperium schlägt zurück.



Quicksoft Computer GmbH, Bärenstr. 8, 78054 Schwenningen

Rufnummem im intergalaktischen Fernsprechnetz: (07720) Tel.: 31046 / 31068 / 32083 FAX: 33069 Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Liefenung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,-

Vorsuszahlung 12,- Eitzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,-



Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

!!! Spitzen !!! Gewinnspiel

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!!

Wir liefem alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken.

Für welche Systeme können wir lie-

Amiga, IBM und Kompatible, Atari STT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atan Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihrden Preiseines Spiels heraus?

Ganz einfach:

- Ihr ruft uns an.
- 2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebührvon DM 5,00 (in Briefmarken).
- Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkauspreis eines Spiels, den rechnet Ihr mal 0,66, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns,

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Arniga) empfohlener Verkaufspreis = DM79.95

 $79,95 \times 0,66 = 52.77$

Vorteile für Euch:

1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkauspreis liegt.

- 2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
- 3. Alle Spiele in der neuesten Versi-

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

Mortal Combat

PGA Golf Plus

Patriot

Vorb.

Vorb.

79,17

59,37 65,97 Wing C.2 Deluxe

Ultima Underworld 162

103,96

127,96

0		Andrew 1	numa.
Programm		Amiga I	
1869	DV	68,37	82,04
A-Train Alone in the Dark	DV	79,17	92,37 85,77
Alone in the Dark 2	0.0	Vorti.	Vorb.
Anslott	DV	Vorb.	Vorb
Ambush at Somier	DA	-	92,37
Arabian Nights	DA	59,37	Erk ma
Archer McLeans Pool B-17 Flying Fortress	DV	Vorb. 72,52	59,37 98,97
B.C. Kid	DA	46,17	50,3/
Sattle Tearn	DV	85,97	79,17
Burntime	DV	-	79,17
Blastar Busto Blasses	DA	Vort.	
Body Blows Bundesliga Man.Pro 2.0	DA	52,77 65,97	65,97
Civilisation	DV	79,17	92,37
Comanche White L.	DV	-	92.37
Comunche Data Disc	DV	25.62	45,17
Conquest of the Long. Curse of Enchantia	DA	65,97 79,17	79,17 79,17
Cyberrace	DV	10,17	Vorb.
D-Generation	DA	26,37	65,97
Daughter of Serpents	DA	72,52	79,17
Dark Queen of Kryn	DV	-	79,17
Day of the Tentakel Day schwarze Auge	DV	72,52	85,76 79,17
Das schwarze Auge 2	DV	Vorb:	Vorb.
Der Patrizier	DV	65,97	79,17
Desert Strike	DA	52.77	44.40
Dune 2 Doglight	DV	59,37	72.52 92,37
Dynablester (mit Adap.)	DA	59,37	65,97
Eco Quest 2	DV		79.17
Eishockey Manager	DV	72,52	79,17
Elite 2	DA	Vorb	Vorb.
Eye of the Beholder 3 F-15 Strike Eagle 3	DV		79,17 92,37
Flashback	DA	59,37	65,97
Freddy Pharkas	DV	-	79,17
Formula 1 Gr. Prix	DV	79,17	92,37
Global Gladiators Goal	DV	Vorb. 52,77	
Gobians 2	DV	65.97	85,77
Gobilins 3	DV	Vorb.	Vorb.
Global Conquest	DA	-	92,37
Gunship 2000	DA	55,97	92,37
Harrier Jump Jet Hexuma	DA	79.17	92,37 79,17
Hired Guns	DA	59,37	79,17
History Line	DV	79,17	79,17
Human Race	DV	65,97	79,17
Indiana Jones 4 Inca	DV	79,17	85,17 92,37
inca 2	DV		Vorb.
Inferno	3.	Varb	Vorb
Jack the Ripper	Polit	Vorb	Vorb
John Madden Football 2 Jonathan	DV	79,17	65,97 79,17
Jurrannic Park	DV	Vorb.	Vorta
KGB	DV	59,37	72,57
Kaisar	DV	92,37	92,37
Kings of Adventure	DV	65,97	79,17 79,17
Kings Quast 6 Lands of Lore	DV	Vovb	79,17
Legacy	DA	Vovb	85,71
Leisure S. Larry 5	DV	-	79,17
Larry 6	DV	25.07	Vorb
Legend of Kyrandia Lemmings	DV	55,97 52,77	79,17 65,97
Lionheart	DA	52,77	interest
Links 386 Pro	DA	-	92,37
Lord of the Rings 2	DA	65,97	65,97
Lost in Time Lotner Matthaus	DV	Vorb.	Vorb.
Might and Magic 5	DV	VO(0.	85,77
Monkey Island 2	DV	79,17	79,17
Martel Cambril	DOM:	Lines	3. Emple

Programm		Amiga	BM/PC
Perfect General	DA	72,57	72,57
Perfect General Data	DA	46,17	46,17
Prophecy of the S.	DA	Vorb	79.17
Prince of Persia 2	DA	-	65.97
Pintall Dreams	DA	46,17	59,37
Pinball Fantasies	DA	52,77	-
Pinball Illusions	DA	Vorb.	-
Pirates Gold	DV	_	79,17
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	79,17	92,37
Populous 2	DV	59,37	72,57
Quest for Glory 3	DV	-	79,17
Ragnartik	DA	Vort.	85,77
Railroad Tycoon Delux	DA	_	85,77
Ringworld	DV	1	79,17
Sansible Stroper 92/93	DV	46,17	52,77
Shedow of the Comet	DV	-	85,77
Sim City/Populous	DA	52,77	72,57
Sim Earth	DV	79,17	79,17
Stunt Island	DV	700	99,37
Street Fighter II	DA	59,37	59,37
Strike Commander Sp.	DA	-	32.97
Syndicate	DA	59,37	79,17
The Legacy	DA	-	85,77
The Last Vikings	DA	59,37	79,17
The Siege		- September 1	65,97
Tomado	DA	Vorti.	72.57
Turrican	DA	19,77	
Turrican 2	DA	13,17	Vorb
Turrican 3	DA	46,17	_
Transarctica	DV	59.37	72,57
Ultima 7	DV	Intent	85,77
Ultima 7 Teil 2	DA	-	72,57
Ultima Underworld 2	DA		72,57
Veils of the Darkness	DV	-	72,57
Vikings-Fields of Conq.	22.9	46,17	85,77
Wax Works	DV	65,97	79,17
Walker	DA	59,37	-
Warlords 2	45.		79,17
Whale's Voyage	DV	59,37	72,57
Wizardry 7	DV		92,37
Wing Commander	DV	79,17	-
Wing Commander 2	DV		79,17
Woddy's World X-Wing	DA	45,17	85,77
CD-ROM	UM	Preis:	93,77
7th Guest	DA	143,96	
Air Warrior	DA	95,96	
Animals	1987.3	103,96	
Battle Chess		79,96	
Blue Force		103,96	
Carmen World Deluxe	MA	143,96	
Chess Maniac	116.3	95,98	
Curse of Enchantia		79,96	
Der Patrizier	DV	103,96	
Dune	MV	103,96	
Eye of the Beholder 3	-	87,96	
F117A/F15 2+OP.DE5 8	ST	103,96	
Gunship 2000+SCEN D.		95,96	
inca	DV	127,96	
Indiana Jones 4	1400	103,96	
Jutland		143,96	
Kings Quest 5	DA	95,96	
Kings Quest 6	-	103.96	
Legend of Kyrandia	DV	95,96	
Lord of the Rings	1.0	119,20	
Maniac Mansion 2		103.96	
Mankey Island		103.96	
Napoleonics	DA	79,96	
Pacific Island		79,96	
Sherlock Holmes 2		127,96	
Sherlock Holmes 3		127,95	
Shuttle	DV	103,96	
Space Quest 4	DA	95,96	
The Lost Treasures		79,96	
The Lost Treasures 2		55,96	
Ultima 1-6		143,95	
Hitima Hadanianid 423		103.00	

Wir verlosen:

100 x den Streetfighter II für PC oder Amiga!!

Was let zu tun:

In unserer Anzeige verbirgt sich der Namen eines Spiels, den wir selber erfunden haben. Das Spiel ist also auf dem Markt nicht erhältlich.

Wenn Ihr den Namen des Spiels herausfindet, auf eine Postkarte schreibt und an uns schickt, nehmt Ihr an der Verlosung teil.

Einsendeschluß 31.12.1993 Der Rechtsweg ist ausgeschloßen.

Neuheiten: Electro Body

Flighsimulator 5.0	EA.	-	92,37
Heartlight	DA	-	32,97
Protostar	DV	-	72,57
Seven Cities of Gold	EA	-	62,67
Sim Farm	EA	-	72,57
Wall Street Manager	DV	-	79,17
YolJoel	DA	52,77	59,36
Combat Air Patrol	DV	59,38	-
Soccer Kid	DA	59,37	-
Woodys World	DA	45,17	-
NHL Hockey	DA	_	79,17
Onyx	DV	Vorb.	Vorte
Privataer	DA.	-	85,77
Privaleer Speech Acc P.	DA	-	36,27
Spece Hulk	DA	62,67	-
Napoleonics	DA	59,37	65,57
F17 Challange	EA	25,37	-
Nippon Sales Inc.	DV	52,77	65,97

- 32.97

Zubehör:

Leerdisketten 3,5" DD	8,95
Lewdisketten 3,5" HD formatient	14,95
Leerdisketten 5,25" HD	9,95
Soundblaster 2.0 DV	169,95
Soundblaster ASP 16 DV	449,95
Adlib Gold	379,95
Joystick Competition Pro 5000	26,95
Joystick Competition Pro Star	35,95
Joystick Competition Pro Mini	35,95
Joystick Competition Pro PC	43,95
Mausmatte	4,95
X-Copy Tools inkl. Hardware	89,90
Diskettenbox 40 Stück	9,95
Diskettenbox 80 Stock	14,95
Quicksoft Sonneribrille mit UV-Schutz	24,95
5EGA Rucksack	71,95
SONIC 2 Uhr	44,95

Lösungsbücher:

Bard's Tale 3	DV	22,50
Curse of Enchantia	DV	24,30
Dungeon Master	DV	22,50
Elvira 2	DV	13,50
Eye of the Beholder 3	DV	24,30
Freddy Pharkas	DV	13,50
Indiana Jones 4	DV	13,50
Might+Magic 5	DV	24,30
Ultime 7	DV	22,50

Verkaufe das Original Project Prometheus, 100 % o.k., NP 89,95 DM, für nur 75 DM. Tel.: 040/7356723 ab 17 Uhr.

Schweiz! Amiga-User, sucht Ihr neueste Soft für Eure Freundin? Riesen-Auswahl! Ruft doch mal an, Tel.: 037/431001, nur Schweiz! 17 - 21 Uhr, Bis bald!

Angebot! Gods, Monkey 1, Mega lo Mania, Midwinter 1, James Pond, Miami Chase, Alien Breed, Powermonger, Battle Isle Data, Plotting, AJ 10 - 12/91, 1/92, Amiga 6/91, ASM 2/92, Competition Pro mit 4 Ersatzmikrosch, für nur 375 DM. Alles Originale. Tel.: 07152/25542.

Biete 5 Joker-Hits: Silent Service 2, Pinball Dreams, Lotus Turbo 2, Thunderhawk, Populous 2. Ferner: Alcatraz, Whirlwind Snooker. Originale! Telefon: 02739/1260.

Biete Software für A500: Warp, USS John Young, Jagd auf Roter Oktober, Wanted, Battle Valley, Dragon Strike, Pioneer Plague, Rocket Ranger, Khalaan, nur Originale, je 15 DM + Versandkosten. Tel.: 02371/50354. Zugreifen! Verkaufe gute Originalspiele! Das starke 3D-Actionspiel Space Gun (ist Lightgun-kompatibel), natürlich auch mit Maus zu spielen, f. 35 DM, und das Spiel Ivanhoe 25 DM. Alles in Originalverpackung und mit Anleitung, 100 % o.k. Schreibt an: Matthias Henker, Nr. 66, 8251 Röhrsdorf, bei Meissen. 100 % Antwort.

Verk. M&M 2, Powerm., Spa. Rog., Chronoquest 2, UMS 2, Wonderland, Flood, Feary Tale Adv., Drakkhen, Amberstar, Keys to Maramon. Suche Bestände zu kaufen, suche Infocoms, SSIS ... Telefon: 0721/859677.

Verkaufe Beckertext 2 100 DM, Sim Ant 40 DM, Formula One Grand Prix 40 DM, Monkey Island 35 DM, Lotus 2 35 DM, Supercars 2 35 DM. Dazu kommt dann noch das Porto. Ruft an: 0228/217864 und fragt nach Arndt.

Verkaufe: Elvira 40 DM, Wolfchild 30 DM, Chaos Strikes Back 30 DM, Space Quest 3 30 DM, Maupiti Island 30 DM. Tel.: 0911/6880092. Verkaufe Originalsoftware: Ranx, VB 35 DM, und The Flinstones, VB 25 DM. Schreibt an: Stefan Flory, Dollmannstr. 29, 8800 Ansbach, oder ruft an: 0981/ 88370.

Biete Orig.: Monkey Island, First Samurai, Manchester Europe, J. Jackson, Toki, Chuck Rock, Pang, Alien Breed, Midwinter, je 30 - 40 DM + NN. Telefon: 08671/20252, 18 - 21 Uhr, Martin.

Verkaufe für Amiga: Civilization, Monkey Island 2, Might
and Magic 3, Fate - Gates of
Dawn, Railroad Tycoon, alle
kompl. dt., je 35 DM. Castle Master, kompl. dt., 20 DM, Black
Crypt, Anl. dt., 25 DM, Starflight, Anl. dt., 10 DM, plus 10
DM je Bestellung für Porto
(Nachnahme). Komplett nur 190
DM. F. Becker, Berliner Str. 190,
O-1330 Schwedt.

Biete Software

Verkaufe für 30 - 40 DM Soccer Kid, Blastar, Lost Vikings, Lothar Soccer u.v.a. Telefon 02255/6992 oder 1770. Erst nach 18 Uhr anrufen! Nach Tom oder Markus fragen.

Amiga: Diverse Spiele: Kaiser, Global Effect, Railroad Tycoon, Oil Imp., Spindizzy, Hard Drivin; zum halben Preis. Tel. 04822/4405 ab 18 Uhr

Originale: Battle Isle und Data Disk 50 DM, Historyline 40 DM, Birds of Prey 40 DM, Alle Anleitungen in Deutsch! Tel. 02293/1556

Verkaufe Troddlers, Arabian Nights, The Oath, je 30 DM; Glücksrad, Super Monaco GP, je 25 DM; C.Lewis Challenge, Space Quest 4, je 40 DM Tel. 04361/1238

Verk. orig. Lionheart 39 DM, Desert Strike 49 DM, Hook, Magic Fly, Gunship, Seuck, 668 Sub, G-Loc, Starglider 2, Ork, BAT, Invest, Striker, je 19 DM! Humans nur 39 DM!!! Hendrik Jentzsch, Neuer Friedberg 24, 98527 Suhl

Halt! Verkaufe die Superhits von Team 17, Superfrog, Body

55. Die S-Bahn ist nun sehr nahe und knirscht langsam über eine Weiche. Du springst hinten auf und fairrst zum nächsten Bahnhof mit. Alsbald stehst Du wieder vor Deinem Heim für schwer erziehbare Joker-Mitarbeiter und wühlst Dich durch das Chaos der Emprangaballe: Richy stapelt feere Suffflaschen, Brigitta putzt thre Zähne. Papa Joe macht eine Wattwanderung in der Badewanne, Moni schmeißt Wurfsterne auf ein Foto von Michael, Reinhard trainiert langsames Sprechen, Oskar schreibt an seinem Buch "Jeep oder Joghurtbecher - Eine vergleichende Studie", und inmitten all des Trubels üben Joker und Brork Seilspringen - mit Daisy als Seil! Ab zur 60.

56. So, Du bist also ein Angsthase? Wie wär's, wenn Du einfach noch mal von vorne anfängst? Quasi zum Eingewöhnen? Marsch, marsch zur 1!

57. Gute Idee, Alter! Du gehst also dem Gegrunze nach und stehst bald vor einem hünenhaf-



Tweed. Dümmlich grinsend nimmt er Deine letzte Schoko-Ration, steckt sie sich ins Ohr und fummelt einen Zettel aus der Tasche. Lesen darfst Du bei 49.

58. Keine Panik, Dir kann seibst die unbescelteste Krestur nicht widerstehen! Du wickelst das Gitter also einfach um den Finger und nimmst es mit. Wer weiß,

wozu es noch gut ist? Auf der 40 entwickelt sich alles weiter!

59. Du schleichst ihm eine schiere Ewigkeit hinterher (und markierst dabei Deinen Weg mit der Kreide), bis er plötzlich von einem Augenblick zum nächsten verschwindet. Einfach weg, futsch, gone! Verdutzt blickst Du Dich um und bemerkst eine Tür. Willst Du weiter durch den

Stollen schleichen (5) oder die Tür probieren (25)?

Dich auf Dein Zimmer, kippst in die Falle und freust Dich noch auf die Augen, die Michael machen wird: wenn Du ihm am Montag den Zettel zeigst. Wie Du Deinen Boß kennst, wird er hald etwas unternehmen wotten, um Albertos Fängen zu entwischen und das sollte doch Stoff genug geben, um für ein prächtiges Dungeon Blaster IV in der nachsten Jubiläumsausgabe zu reichen.



Blows, Overdrive für je 35 DM und 1869 für 40 DM, Elf für 20 DM, alles Originale, die 100 % OK sind. Alle Preise zuzüglich Porto (Posttarif). Keine Adresse wegen Tanja! Tel. 09281/93417 (18 - 21 Uhr)

Achtung Action-Fans! Verk. selbstprogrammierte Games: Earth Defence (Weltraum-Ballerei) 14 DM. Mercenary (im Stil von "Operation Gans") 10 DM. Beide Spiele benötigen A500 mit 1 MB RAM. Spielanleitung, Diskettentest u. Versand (Sicherheitsverpackung) sind im Preis inbegriffen! Bitte nur Vorkasse (Euroscheck, Verrechnungsscheck etc.), Jochen Kärcher, Langgasse 10, 67227 Frankenthal

Verk.: Civilisation: 60 DM, Historyline: 60 DM, Railr. Tycoon: 40 DM, Street Fighter 2: 40 DM. Wer alle zusammen kauft, bekommt noch 3 ältere Spiele dazu. 07946/6453

Verk. A500-Spitzengames für je 35 DM: Sensible Soccer, Pinball Fantasies, 1869, EoB 2, Elvira, Waxworks, MM 3, DSA, KGB, Wing Commander. Ruft an: 035265/6315

Verk. Ishar (A1200) für nur 50 DM od. tausche gg. Wing Comm. od. Whale's Voy. für A1200. Außerd. The Humans (A500) für 30 DM!! Tel: 0228/680235 (Daniel)

Verkaufe Lemmings mit Anleitung u. Verpackung für 30 DM u. 5 DM Versandkosten. Peter Geisenhof, Oberdorfstr. 5, 55262 Heidesheim

Amiga - Demos - PD - Musik u.s.w. über 1500 Disks, Infodisk gg DM 2 RP bei HEP Postfach 3152, 58820 Plettenberg. Schnell und gut!

Biete Software: Patrizier, Transworld, X-Copy, Mad TV, Populous 1 + 2, Railroad Tycoon, F-16, Combat Pilot, Sim City, Pirates, Lotus 1 Andre 0395/4222632.5 - 45 DM

Achtung! Achtung! Achtung! Verkaufe Lotus 3 (100% Original + OK) mit Anleitung + Verpackung für 35 DM inkl. Porto. Christian Britz, In den Seewiesen 11, 60437 Frankfurt

Verkaufe: Waxworks, Jonathan, 1869, Wizardry 6, je 40 DM - 60 DM. Tel. 0611930226 (Alex), ab 18 Uhr Kaufe und verkaufe günstig neue und alte Amiga-Software. Liste bei: M. Dietscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 59494 Soest

Bücher (z.B. Butler James 35 DM), Software (Elvira 30 DM), PD/Demos ... 2 Infrarot Joys 60 DM u.v.a. Suche alles für Amiga. 0202/403491 (Frank, abends)

Verkaufe N.E.S.-Spiele: Faxanadu, Robin Hood, Wizard & Warriors 3 250 DM. Amiga Games: Zool, Chuck Rock 2, Tetris, Da Vinci Malprogramm 180 DM; auch einzeln. Marco Happke, Ulmer Str. 33 b, 89250 Senden

Verkaufe folgende Originalgames: Transarctica 40 DM, Great Courts 2 25 DM, Zak McKracken 15 DM und die Compilation The Greatest 30 DM. Sascha Flegel, Fischbeker Str. 32, 21629 Neu Wulmstolf

Biete Originale: Flies 35 DM, Abandoned Places 2 35 DM, Chase H.Q., Turrican, X-Out, Rainbow Island, je 5 DM, Kings Quest 5 30 DM, Prince of Persia 20 DM, Altered Beast 10 DM. St. Sachse, Brambacher Str. 13, 04207 Leipzig, Tel. 4212194

Verkaufe Write Letter (PD), ein Programm, mit dem man Text-Files farbig und in verschiedenen Schriftarten anzeigen kann. Preis: 5 DM (incl. Porto und Versand! Keine Disk mitschicken!). Zu beziehen nur bei: Stephan Albers, Schulstr. 17, 26409 Wittmund

Tausche Pinball D. oder Goal gegen 1869 oder Patrizier oder Anstoß oder Burntime. Verkaufe Tie Break (15), Starbyte SS (30) und Indy 500 (25) o.t. gg. Whale's Voyage. Christian Held, Zeppelinweg 14, 64342 Seeheim, Tel. 06257/82495

Verkaufe Originale!!! Space Max 50 DM, Celtic Legends 30 DM, Warp 10 DM. Schreibt an: Dirk Schoen, Frielinghausen 13, 42399 Wuppertal

Verkaufe Amiga-Originale: Jaguar XJ 220 (20 DM), Space Quest 1 (neue Vers. 25 DM), Out Run Europa (15 DM), Kings Quest 2 (15 DM), Race Drivin (20 DM), Tel. 0391/5615310

Battle Is D. 2 mit CD, Grand Prix, Railr, Ty., M1, Sp. Forces, Chaos Eng., Eiu, Cruise for a Corpse, Wizardry, Dune 2, Humans, Police Q. 2, Deuteros, Tel. 09561/26509 (Markus)

Suche Software

Suche Amiga-Originale: The Games - Winter Edition, Thomas the Tank Engine, Big Game Fishing, Popeye 2 und die Strumtruppen. Verkaufe orig. Penthouse Hot Numbers. Ralf, Tel.: 0203/772944.

Suche alte und neue Programme, biete dafür Livetapes, Rehearsals, Demos aus dem Metal-Bereich, bes. Death. Viel Underground-Stuff und Mastertapes vorhanden. Martin Wickler. Westring 18, 55120 Mainz.

Suche Amiga-Original: Elvira -Mistr. of the Dark, kpl. mit Handbuch, dt. Vers., Preis VHS. Angebote bitte an Tel.: 06134/69384, R. Lewandowitz (rufe zurück).

Suche verzweifelt für meinen Amiga 500 das Spiel Tank Wars. Zahle mehr, als der Neupreis beträgt. Tel.: 09406/3317, Christian Arndt, Erlenweg 25, 93096 Köfering.

Wer kann mir das Spiel Flood besorgen, bestehend aus 2 - 3 Disks, 90 - 91? Österreich Tel.: 07252/50615.

Suche für A600HD Hillstar/Amberstar/Ultima 5/Ishar/Flashback, nur Originale und dt. Versionen. Bitte anrufen Tel.; 030/2817776.

Suche orig. Moonstone für Amiga 500, zahle doppelten Neupreis für 100% funktionierendes Spiel. Tel.: 0211/246320.

Suche für Amiga 500 Dark Queen of Krynn, Curse o. Az. Bonds, Airborne Ranger. Tel.: 09289/416.

Suche orig. Moonstone für Amiga 500, zahle Neupreis. Dirk Schoen, Frielinghausen 13, 42399 Wuppertal, Tel.: 02191/61726,

Hilfe! Mein Finest Hour - Battle of Britain ist defekt. Wer kann mir Sicherheitskopie machen? André Jäschke, Trusetaler Str. 80, O-1142 Berlin.

Suche Originale für Amigal Wayne Gretzky Icehockey 2, Advantage Tennis und Final Whistle, Ruft mich an: 06806/ 82692.

Suche Spiele, 100 % o.k.: Turrican 2, Wonderland, Virus Control, Jaguar XJ 220, Agony + Anleitung für Populous zu günstigen Preisen. Schreibe an: Jörg Schreiber, Jakob-Fuchs-Str. 35, 8580 Bayreuth.

Suche Amiga-Software! Listen an Remko Kramer, 12 Rue de Larochette, L-9391 Reisdorf, Luxemburg.

Suche dringend Starbyte Supersoccer! Preis nach Vereinbarung, zahle aber gut! Tel.: 02937/6383.

Suche Programme zur Erstellung von Computerzeitungen und einen guten Icon-Editor für Amiga 500. Sendet Eure Listen an M. Dowgiallo, Am Rathaus 15, 5628 Heiligenhaus. Antwort 100 %.

Suche Kick Pascal, zahle max. 50 DM, nehme billigstes Angebot an. Adresse: Mark Hoffmann, Dorfstr. 4, O-7421 Grosstechau.

Suche Techno Sound Sampler m. Hardw. bis 40 DM und CDTV-Titel. Bitte schriftlich an Thomas Walter, Hessenstr. 3, 6300 Gießen. Suche auch Harddisk 120 MB.

Suche Epic, Pools of Darkness, Larry 3 - 5, Holiday Maker, nur Orig.-Software. Florian Frommer, Eugen-Richter-Str. 29, 5800 Hagen.

Suche das Spiel Solomon's Key. Tel.: 0551/7905154.

Suche dringend Eishockey Manager, Bundesliga Manager Prof. V 2.0 und andere neueste Software, alles 100 % o.k., mit deutscher Anleitung und Verpackung (für Amiga). Zahle bis zu 40 - 50 DM. Brauche außerdem Tips, wie ich meinen Drucker zum Laufen bringe. Bitte melden bei Tel.: 06181/84987.

Suche für Amiga Eye of the Beholder 2, Zool, Trolls, Fire & Ice, Oh No! More Lemmings, Lemmings Tribes. Tel.: 06026/3524.

Kaufe Amiga-Originale! King's Quest 4, Codename Iceman, Space Quest 2, Tel.; 0228/6153773 (von 9 - 16 Uhr).

Suche Lemmings 2 The Tribes, zahle 40 DM. Wenn originalver-

BEICHTES Computersoftware AMIGA * AMIGA * AMIGA

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42,95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt Battle Isle Data Disk, 2 /dt	69.95 48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt Chuck Rock 2 /dt	49.95 47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62,95
Elshockey-Manager/dt Fire & Ice /dt	74.95
Flashback /dt	49.95 62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt.	49.95
Goal ! /dt	52.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt Indiana Jones 4 /dt	81.95
Ishar 2 /dt	87.95 58.95
Legend of Kyrandia /dt	63.95
Lemmings 2 /dt	63.95
Lionheart/dt	54.95
Lost Vikings /dt	69.95
Lothar Matthaus /dt	64.95
Lotus 1–3 Compilation /dt Overdrive /dt	58.95 49.95
Pinball Dreams /dt	49.95
Pinball Fantasies /dt	56.95
Railroad Tycoon /dt	76.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	86.95
Sensible Soccer '93 /dt	49.95
Silent Service 2 /dt Sim City Deluxe /dt	76.95
Space Legends /dt	84.95 74.95
Special Forces /dt	77.95
Street Fighter 2 /dt	57.95
Superfrog /dt	49.95
Syndicate /dt	62.00
Transarctica/dt Traps 'n' Treasures /dt	49.95
WWF European Rampage Tour	64.95 52.95
Walker /dt	58.95
War in the Gulf /dt	69.95
Wing Commander /dt	39.95
Yo! Joe! /dt	56.95
Zool/dt	49.95
Alien Breed Edition	22.05
Castles /dt	22.95 29.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95
F-19 Stealth Fighter /dt	30.95
F17 Challenge /dt	24.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95
Midwinter 2 /dt	30.95
Pinball Magic /dt	22.95 24.95
Pirates ! /dt Project X /dt	23.95
Tennis Cup 2	18.95
Turrican 2 /dt	18.95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken. Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck). Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

ANDREAS BACHLER COMPUTERSOFTWARE

Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631 packt und mit dt. Anleitung, bis zu 50 DM. Ruft an und fragt nach Roman. Tel.: 07144/16604.

Suche Chase H, Q, 1 + 2, bezahle 40 - 55 DM, Ruft mich an unter Tel.: 030/3738455.

Moonstone, Tips, Tricks, Cheats etc., gebe dafür 5 Originale, Tel.: 0202/760938, öfter versuchen.

Suche dringend Der große Amiga Einsteigerkurs von Goodsoft und andere Software. Schreibt schnell an Maik Boedeker, Hoeferstr. 2, 5620 Velbert 1.

Suche Orig.-Software Cadaver -The Payoff, Tel.; 09147/291,

Suche Monkey Island 1 + 2, nur Originale. Stephan Damm, Raguhner Schleife 19, O-4440 Wolfen.

Suche Compilation: Tristar Puzzles bzw. Flipit, Giganoid, Meganoid. Angebote an J. Matthias Meier, Kochelseeweg 25, 7000 Stuttgart 50.

Suche 2. Disk von Double Dragon 3, da meine zerstört wurde. Tel.: 02043/62803.

Suche Soft-/Hardware für CDTV. Angebote an: E. Frosch, Wittener Str. 360, 4600 Dortmund 1, Tel.: 0231/1770531.

Suche nur orig, und kom. Pirates! für 15 DM und für je 20 DM Deuteros und Conquestador. Schreibt an André Münzel, Liberecer Str. 24, O-8800 Zittau-Ost.

Suche Originale: The Lost Dutchman Mine sowie Summer Games von Epyx (mit Schwimmen). Angebote an Bernhard Koch, Hindenburgdamm 54, 1000 Berlin 45.

Suche Brian Clough's Fußball Manager, ist eine Mischung aus Computer- und Brettspiel. Brauche nur die Diskette, zahle 40 DM. Schreibt an Uwe Neumeister, Donaustr. 130, 1000 Berlin 44.

Suche für Amiga 500 Space Quest 1 + 2. Tel.: 0209/390865 (Kai).

Suche 2 alte Spiele für Amiga 500: Soccer Manager Plus + Ferrari Formula One, Klaus Weide, Mendelssohnstr. 69, 5400 Koblenz 1.

Suche Spiel aus dem Jahr 1988!

Name: Empire - Wargame of the Century. Zahle gut. Nur Original. Tel.: 06352/4471 (Rolf).

Suche Civilization mit deutscher Anleitung, 100 % o.k. Schreibt mir Eure Angebote: Bastian Genz, Müllenholz 23, 5063 Overath. Original!

Suche dringend Paradroid 90, Original mit Anleitung, und AJ 11/90. Bitte ruft schnell an: 02238/57610 (Thomas) oder schreibt an Thomas Firmenich, Görreshofstr. 15, 5024 Pulheim 4.

Kaufe möglichst billig folgende Originale: TVS Basketball, Silly Putty, Gazza 2 (Fußball), Omni-Play (Basketball) und andere gute Sportspiele. Thomas Jakschitz, Wacholderstr. 16, 7305 Altbach, Tel.: 07153/28712.

Ich suche Bundesliga Manager Prof. Edition Disk. Super Angebote, Tel.: 02543/1564.

Suche dringend Space Quest 3, zahle für deutsche Version 50 DM, engl. Version 30 DM (griechische Version 10 DM). Tel.: 06253/6473 (Thomas).

Suche Original, kompl. + 100 % o.k., Der Patrizier, deutsch. Zahle 40 DM in bar. Schreibt an André Münzel, Liberecer 24, O-8800 Zittau.

Suche für A500 Wing Commander und Gunship 2000. Schreibt an Lars Endler, Martin-May-Str. 17, O-8360 Sebnitz, oder Tel.: Sebnitz 7295 (ab 17 Uhr).

Achtung! Suche Home Alone 2 und gute Rollenspiele, möglichst billig, Bin 10 Jahre alt. Tel.: 0741/13674.

Tausche Software

Austria - tausche Amiga-Programme aller Art, suche vor allem Manace & Bloodmoney, verkaufe A500 (2,6 MB). E. Haslinger, Schwimmschulstr. 4, A-4400 Steyr (OÖ).

Suche Tauschpartner für Grafikund Sounddemos. Verkaufe Chuck Rock 20 DM, Wonderland 20 DM, Lemmings 2 50 DM, Monty Python 10 DM, Spielesammlung 2 10 DM, Tel.: 07161/14316. Tausche od. verkaufe Orig. Suche Invest, Black Gold, Winzer, Perfect General. Schreibt an: M. Habel, Gustav-Metz-Str. 24, 14772 Brandenburg.

Verk. od tausche Amiga-Originale: Indy 4 40 DM, Steigenberger Hotelm. 25 DM, Nightshift
20 DM, Larry 2, 3 je 15 DM
(engl.), Die Unbestechlichen 20
DM, Centerbase 20 DM und
Rock 'n' Roll 10 DM, Tausche
gegen Civilization, Aufschwung
Ost, Delivery Agent oder sonst.
Simulationen und Adventurespiele. Marko Hein, Goethestr.
4, 39397 Schwanebeck.

Tausche Gobliins gegen Epic, B.A.T. 2, Humans, Dune oder Das Schwarze Auge. Tel.: 06047/6425.

Hallo Demofreaks! Tausche Spitzendemos für Amiga. Schickt mir Eure Demos, und Ihr bekommt die Disks 100%ig mit anderen Superdemos zurück. Schreibt an: Stefan Baldin, Wittensteinstr. 221, 5600 Wuppertal 2.

Achtung! Wer tauscht A500 + 1 MB + Flicht of the Intruder (def. Delete-Taste) gegen A600? Tel.: 06325/6279 (Berndt).

Amiga + Super NES: Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es auch. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/41239 (Jörg).

Hi! Suche das Spiel Millennium für Amiga 500. Biete Wayne Gretzky Hockey 2 u.v.a. Telefon: 0211/774499. Alles klar? Michael.

Tausche Monkey 1, Beholder 1 + 2 Orig. + 100 % o.k.) gegen Beast 3, DSA, Fate. BMP, X-Copy 5.2, Jim Power, B.A.T. 1 + 2, Talespin, The Humans usw. Tel.: 06151/45871 (Gino).

Biete Zak McKracken und Heart of China, suche Night Shift, 1869 oder andere Spiele (Originale). Tel.: 0711/2268794.

Tausche Populous 2 gegen Lotus 3 + Monkey Island 2 gegen Bundesliga Manager Prof. + Ed.-Disk. Tel.: 06224/2494 von 17 - 20 Uhr (Ingo). Bitte wenn möglich im Rhein-Neckar-Kreis.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Software, Schickt Eure Listen oder Disketten an Markus Hitz, Ringstr. 41, 8530 Neustadt/Aisch. 110 % Antwort!

Tausche Monkey Island 1 gegen Thunderhawk oder Flight of the Intruder oder verkaufe für 45 DM. Gunnar Rühlmann, In der Twete 3, 4930 Detmold.

Biete Leatherneck, Running Man, Horror Zombies, Double Dragon, Dragon Spirit, Wolfpack, Gladiator. Suche Epic, B.A.T. 2 dt., Heimdall, Speedball 2, Elvira 1 od. 2, Dragon's Lair. Jörg Helbig, Clara-Zetkin-Str. 10, O-1720 Ludwigsfelde.

Tausche Monkey Island und Eye of the Beholder gegen Beholder 2. Jörg Hauke, Rembrandtstr, 37, O-7805 Großräschen.

Tausche Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Deuteros, Bloodwych, Jeanne d'Arc, Documentum, alles original, suche andere Originale. Ruft an unter 0341/2216970, Andreas.

Tausche 100 % orig. Mad TV gegen Double Dragon 3 oder 1 + 2 (orig.). Stephan Rudolph, Rosenbergsiedlung 8, O-2385 Zingst.

Tausche orig. Monkey 1, Apidya, Battle Isle, Birds of Prey gegen orig. Beholder 2, DSA, Elvira 2, Civilization, Historyline, Ultima 6, Exodus, Sim Ant. Tel.: 03877/70736.

Tausche European Championship, Italy 90 gegen King's Quest 5 oder Mad TV. Björn Schmeil, Am Weidengraben 17 a, 4100 Duisburg 29.

Tausche Epic, F-16 Combat Pilot, Space Age 2 und Thunderstrike gegen Red Baron, Silent
Service 2, und Rise of the Dragon. Alle gebotenen Spiele
sind für den A500 und Originale, bitte auch nur Originale
zuschicken, Nicky Buschmann,
In der Au 89, 7160 Gaildorf,
Tel.: 07971/5604.

Tausche Black Gold und Invest gegen Eye of the Beholder 2. Außerdem noch Hound of Shadow gegen Operation Stealth (nur Originale!). Tel.: 0335/ 45785.

Tausche Indy 4 gegen Hook. Für Amiga, versteht sich. Oder verkaufe Indy 4 für 70 DM. Verkaufe 1 MB RAM für 50 DM, Tel.: 06152/59497.

Tausche Originale: King's Quest 5, Terminator 2 und Cadaver gegen andere Originale. Tel.: 03695/824888 Thomas.

Tausche Original Terminator 2 (leider ohne Verpackung) gegen Lotus 3 oder gegen Face Off Icehockey. Tel.: O-Borna/851712.

2 Originale gegen 1: Tausche Battle Isle zusammen mit F1 Grand Prix gegen Indy 4 Adv., oder Wing Commander. Tel.: 030/3635626. Verkaufe auch Tip Off 20 DM.

Verkauf oder Tausch: Biete Shadowlands, 1869, Spirit of Adventure, Gobliiins, Monkey 1, Soul Crystal (je 50 DM). Suche Indy 4, Elvira 2, Eye of the Beholder 2. Frank-A. Mahler, V.-Jara-Str. 16, O-3034 Magdeburg.

Tausche Pacific Islands gegen Goblins 2, Lotus 3, Chaos Engine, Pinball Fantasies, Zool oder Silly Putty. Schreibt an: Heiko Pape, Bergstr. 12, 2730 Meinstedt.

Tausche das Original The Humans gegen das guterhaltene Original Maniac Mansion. Bitte anrufen Tel.: 0711/8263715 (Michael), nur wochentags.

Biete Turtles 2 gegen Monkey Island 1. Nur PC, 3,5", 100 % o.k. + deutsche Version, Tel.: 06108/78697. Es eilt!

Tausche Midwinter gegen Wolfpack. Harald Griessler, Faimanngasse 16, A-2232 Deutsch-Wagram, Österreich.

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Habe auch gute Software. Schreibt mit Liste an Andreas Zanders, Nordring 10, 4180 Goch 1.

Suche Gesamtauflösung von Monkey Island 1 + 2. Biete dafür Turrican 1 + 2 (Originale + Cheats). Schreibt möglichst schnell an Kolja Muchow, Gartenstr. 16, 4924 Barntrup.

Tausche Monkey Island 1 gegen die 11 Disketten von Indiana Jones 4 für den Amiga 500, Tel.: 02264/7517.

Tausche Birds of Prey und Stundenglas gegen Mad TV und

MultiMedia

Scay a Game Sc

Computerspiele

Tel. 0351-2230201

17034 NEUBRANDENBURG, - EASY LINE. Recommung 20 Tel: 0395,4226813

12627 BERLIN, Mark Twen Strate 7 Tel, 030-9986164

10435 BERLIN, Dimitroffstrafia 67

20257 HAMBURD , Heldweg 67 Tel. 040-4008801

22041 HAMBURG , Wendemutherase 57 Tel. 040-6528426

23730 NEUSTADT, Waschgrabenatr, 11 Tel. 04561,15189

24939 FLENSBURG, Occorrecenstrate 37 Tel. 0461-54075

44856 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER, Weseler Strade 48 Tel. 0251-524001

49080 08NABRÜCK, Martinistraße 82. Tel. 0541-434792

50737 KÖLN, Neißerstraße 628 Tel. 0221-7405202

52064 AACHEN, Guartastrafe 2

Ecke Löhergristen Tel. 0241-33199

52349 DÜREN, Kolmstraße 51 Tel. 02421-189368

54636 HAMM, Retarstrate 30 Tel. 02381-29314

64117 SAARBRÜCKEN, Stengelstrade 8 Tel. 0681-5898018

92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 5

Tel. 09431-1720

98599 BROTTERODE inselsbergstraße 25

99084 ERFURT, Melenbergstraße 20 Tel. 0361-669742

Spielen - Testen - Kaufen MM-Spielebibliothek

Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:

52349 DÜREN, Kölnstraße 51 Tel. 02421-189368 (11-19h)



SCHNÄPPCHEN

Day of Tentacel, DV, PC Burntime, DV, PC Burntime, DV, Amiga Lothar Matthaus, DV, Amiga 79,95 DM 79,95 DM 69,95 DM 59,95 DM

COMPUTER

OR: eine der logischen Grundfunktionen (siehe auch AND bzw. NOT), unter Deutschfanatikern übrigens als ODER bekannt.

Ordnung: Eltern glauben, daß sie sein muß, Genies wissen, daß sie nur die Kreativität unterdrückt, und Benutzer von Datenbanken bestätigen Euch gern, daß man ohne sie nicht auskommt - sei sie nun alphabetisch, nach Datum sortiert oder sonstwie geartet.

Organigramm: der pfiffige Name für ein popeliges Diagramm oder Schaubild, wenn es um organisatorische Aspekte (etwa ein Datenflußplan) geht.

Organisation: hat eine Menge mit Ordnung zu tun, geht aber noch weit darüber hinaus - immerhin ist es die wissenschaftliche Methode Durchstrukturierung von Problemen und Sachverhalten. Oder auch das genaue Gegenteil von Improvisation.

Organisationskontrolle: ist im Bundes-Datenschutzgesetz vorgesehen und sorgt dafür, daß die inneren Abläufe einer Firma den Datenschutzbestimmungen genügen. Jedenfalls theoretisch...

Organisator: Tschä, einer muß ja schließlich die Dreckarbeit machen, oder?

Orgware: ist wieder mal so typisches Kunstwort (igitt!). Als reinrassiger Sammelbegriff beinhaltet Orgware alles, was in einem Unternehmen personell oder organisatorisch mit Computern zu tun hat. Dazu gehören also Programmierer ebenso wie Wartungs-Techniker, Sekretärinnen oder sogar Diskettenboxen.

Originalbeleg: Quittungen, Kassenbons, Überweisungsformulare - kurz alles, was einen bestimmten Vorgang schriftlich und erstmalig festhält. Tritt der Originalbeleg in Massen auf, wird er zum Problem, weil er normalerweise per Hand in den Rechner eingegeben werden muß. Gerade im Zahlungsverkehr ist man deshalb dazu übergegangen, kritische Daten wie Kontonummer, Schecknummer usw, in maschinenlesbarer Form auf die Formulare zu drucken.

OROM: Abkürzung für "Optical Read Only Memory", ein etwas aus der Mode gekommenes Speichersystem wie zum Beispiel die Bildplatte.

Orthographieprogramm: schwieriges Wort für die Rechtschreibkontrolle bei Textverarbeitungen. Man braucht schon fast ein Orthographieprogramm, um zu wissen, ob man's richtig geschrieben hat...

Ortsbetrieb: Im Englischen heißt es "Local Mode", meint jedoch auch nix anderes als ein Mini-Netzwerk über kurze Entfernungen, bei dem mit einfachen Leitungen ohne zwischengeschaltete Verstärker gearbeitet wird. Funktioniert (schon aus Gründen der Posthoheit) in der Regel nur als firmeninterne Verdrahtung.

zung - und zwar für "Operating System 2". Ein Betriebssystem also, das sich wegen seiner Geschwindigkeit an PCs (neben MS-DOS und DR-DOS) einer gewissen Beliebtheit erfreut.

Osborne I: ein früher Portable-Dampfrechner, der nach seinem Erfinder Adam Osborne benannt ist und anno 81 auf

den Markt kam. Verfügte wie der gute, alte Brotkasten über 64 KB Speicher und konnte mit Textverarbeitung und Tabellenkalkulation aufwarten. Ehrlich, damals war das Teil der helle Wahnsinn!

OSI: Na, das hatten wir doch im letzten Heft! Jetzt aber fix unter "Open System Interconnection" nachschlagen...

Oszillator: Schon mal eines dieser rätselhaften, irre technisch aussehenden Meßgeräte erblickt, auf denen irgendwelche (grünen) Kurven wie wild hin- und herschwingen? Darum geht es nämlich letztlich, ist "Oszillation" doch bloß das physikalische Fremdwort für die simple, alltägliche Schwingung. Quarz-Oszillatoren werden z.B. in Computern benutzt, um eine feste, konstante Schwingung zu liefern - das sind dann die berühmten Megahertzen. Ein Beispiel für variable Schwinger wäre etwa der Tonfrequenzgenerator im Synthi, der für die vielen bunten Töne zuständig ist.

OTS: Von der Schwingung zur Umkreisung. Der "Orbital Test Satellite" ist nämlich (wie der Name schon andeutet) ein früher Test-Sputnik der ESA, welcher anno 78 in die Kreisbahn geschossen wurde. Aber wen interessiert das eigentlich?

OS/2: mal wieder 'ne Abkür- Oughtred, William: Ihr werdet ihn hassen, wenn wir Euch verraten, daß Ihr just jenem Burschen die Erfindung des ach so praktischen Rechenschiebers zu verdanken habt. Allerdings interessiert den guten Willi aller Haß der Welt nicht mehr, er düngt seit über 300 Jahren die Geranien!

> Outline: Wenn die Buchstaben nicht wie auf dieser Seite schön

samtschwarz ausgefüllt sind, sondern etwa das "I" nur aus zwei parallelen senkrechten Strichen besteht, die oben und unten verbunden sind (also quasi nur aus der Außenlinie = Outline, während der Innenraum des Buchstabens leer bleibt), dann habt Ihr eine Outline-Schrift.

Output: Was immer man in einen Rechner an Daten hineinschaufelt, ist der Input - und was immer dabei herauskommt (am Screen oder in gespeicherter Form auf Disk bzw. Festplatte). ist halt der Output. Leicht zu merken, gell?

Outsourcing: Output ist ja schon ein ziemlich neudeutsches Modewort, aber Outsourcing ist sozusagen der letzte Schrei der Herbstkollektion! Dabei ist hier nur gemeint, daß man die Quelle (Source = Quelle) von bestimmten Dienstleistungen oder Hilfsmitteln vom jeweiligen Betrieb nach außen verlagert. Beispiele wären Wartungsdienste oder Ausbildungskurse fürs Personal, die einfach weniger Kosten verursachen, wenn man sie nicht firmenintern organisiert, sondern an spezielle Service-Companies vergibt.

Overflow: Kommt dann vor, wenn eine Software den verfügbaren Arbeitsspeicher sprengt ist in aller Regel auf Murks beim Programmieren zurückzuführen und zieht Systemabstürze nach sich.

Overlay: Kaum ein Game paßt heutzutage noch an einem Stück in den Arbeitsspeicher. Also wird zumeist nur das eigentliche Hauptprogramm vollständig geladen, während andere, selten benötigte Teile nach Bedarf in einen frei verfügbaren RAM-Rest gequetscht werden und sich dort natürlich immer wieder überlagern (Overlay = Überlagerung).



WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13 82181 Gröbenzell Telefon 08142/9011 & 8079 Telefon 08142/8273 Telefax 08142/54654

"Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firms mit dem besten Service"

19,90 24,90 29,90 29,90

29,90 19,90

29.90

Amiga	
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL CIT, 1MB	85.00
1990-DIE 93ER EDITION- POLITSMUL, KD 1 MB	34.90
ABANDONED PLACES 2 1 MB	65,50
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ALIEN BREED 3 DT. ANL	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 ME	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,00
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD D. ANL. 1 MB	55.90
A-TRAIN 1 MB KOMPL DT.	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL DT. 1 MB	45,00
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MIS	59.90
BARDS TALE CONSTRUCTION BET 1 MB	75,00
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB.	69,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. AVL.	48,90
BAZDOKA SUE KOMPL DT. 1 MB+	79,90
B. C. KID DT. ANL	64,90
BEAVERS DT. AML	65,90
BLASTER OT ANL 1 MB	49,90
BODY BLOWS DT. ANI., 1 MB	49,90

LOTHAR MATTHAEUS KOMPL DT. 1 MB 65,90 MONKEY ISLAND 2 KOMPL DT. 1 MB MORPH DT. ANL NICKI BOOM 2 DT. ANL. NIPPON SAFES DT. AND ONE STEP BEYOND DT. AM. OVERDRIVE DT. ANL OVERDRIVE DT. AND. PATRIDER KOMPL DT. 1 MB PENTHOUSE HOT HUMBERS DT. AND. PERFECT GENERAL 1 MB PERFECT GENERAL DATA DISK PERSONAL PANT DT. AND. 1 MB PREAL PREAL PANTASIES DT. AND. PERSAL PANTASIES DT. AND. PERSAL PANTASIES DT. AND.

PRIME MOVER DT. ANL. PROJECT TERRIA KOMPL DT. 1 MB.*

PARLECIAD TYCOON NOMPL OT 1 MB

Amiga

	A CONTRACTOR OF THE PROPERTY O	7.7
	BATTLESQUADRON	19,90
3	BATTLETECH 1	24,90
	BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
	BILL TOMATO GAME OT, ANL	29.90
	BLACK GOLD KOMPL DT. 1 MB	29,90
	BSS JANE SEYMOUR	19,90
	BUDDIGUN	29,00
79.90	GADAVER 1 MB	29,90
49.00	CALIFORNIA DAMES 2	29,90
66.80	CAPTIVE	19.90
54,60	CARL LEWIS DLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29.90
54.90	CASTLES 1 MB KDMPL DT.	34,90
49.80	CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29.90
75,30	CONTROL OF TOOL DITTO	-24,09
29,90	The second secon	
79.80	3D CONSTRUCTION K	T20
58.80	The state of the s	
69.60	1 MB	
59.90	39,90	
20,50	29,50	

59,30

85,90

55,90

Amiga Sonderposten	
DIL IMPERIUM KOMPL DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. AM.	34,90
PANZA KICK BOKING DT. ANL	29.90
PARAMAX DT. ANL	0.90
PARASOL STARS OF ANL 1 MB	24,90
PICTIONARY	29.90
PINBALL MAGIC DT ANL	29.90
PIRATES DT. ANL	29,80
POOL OF DARWNESS -555-	29.80
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
P.P. HAMMER	19.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
OWAK DT. ANL	29,90
REACH FOR THE SKIES UT. ANJ. 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL	29.50
ROBOCOP 3 KOMPL, DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MIS	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29.90
8-TYPE2	18.90
RIVE HONGA DT. ANL.	29,00
HUMANS	

1 MB

29,90

29,50 34,20

19,50 29.90

SECRET OF SILVER BLADES -SSI-SENSIBLE SOCCER 10.93 DT, ANL 1 MII SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB SILENT SERVICE 2 - MICROPRIOSE-1 MB

SILKWORM SILLY PUTTY 1 MB

LASTER OT ANL 1 MB DDV BLOWS OT ANL 1 MB	65.9 40.9 40.9
BODY BLOWS GA bt. ANL 1 MB* 55,90	LACTIC
INDEBLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL	DT. 1 MEI 65,9

BUNDEBLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL, DT. 1 MB	68.91
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	66,00
CAMPAIGN DATA DISK NOMPL DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER VS	54,80
CIVILISATION 1 MB DT. VERISION	79,90
CIVILISATION KOMPL DT, NUR A1200	79,90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 ME	65,80
COMBAT CLASSICS COMPIL INCL TEAM YANKSE.	-
198 ATTACK SUB, F15 STRIKE EAGLE 7	69,90
DAS SCHWARZE AUGE: DIK 1 MB KOMPL DT.	79.80
D-DAY DT. AML	89,90
	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MG	59,80
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL.	49,90
DUNE 2 KOMPL OT, 1 MB	58,60
DYNABLASTERS (ME DT. ANL.	50,00
DYNATECH KOMPL DT.	59,50

85,90	
ROAD RASH DT. ANL	89,90
POME AD RE DT. ANL.	75.80
SHADOW WOFED KOMPL OT. 1 MB	85.90
SIM ANT KOMPL DT. 1 MB	89,90
SM CITY DELLIKE EDITION DT. ANL.	85,90
SM LIFE KOMPL DT. ASSUAZOID	85.90
SHECOR SWIM DT. ANL	30,00
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	85.90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69.90
SPORTS MASTERS COMPS, PGA TIDUR GOLF	-
IADV. TENNIS TANDIANAPOLIS SOCIEUR, CHAMP.	50.00
STARBYTE NO. I COLLECTION INCL. WINZER	
SPACE MAKELACK OCILD KIDMPL DT.	69.00
STEIGENBERGER HOTELM, KOMPL, DT.	54.90
STREETFIGHTER I UT. ANL	60.90

SIM LIFE

KOMPL DT. NUR A1200

DHAMPIONS OF KIRYINI -SS-	29.90		
CHART ATTACK COMP. INC. LOTUS 1/			
VENUSUAVIES PONDIGHOULS IN GHOST	34,90		
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90		
DHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,80		
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,80		
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90		
COVER GIFL STRIP POXER	29,80		
CREATURES	29,90		
CURSE OF ENCHANTIA 1 MEI	29,90		
CYCLES MOTORRADREMMEN	29.90		
DEADLINE INFOCOM	15,90		
DELUXE STRIP POKER 1 DELUXE STRIP POKER 2 DEUTEROS KOMPL DT. 1 MB	29,90 29,90 29,90		
		DOCOLEBUG DT. ANL	19,90
		DR. DIDOMS REVENDE	19,90
DREAM TEAM COMPL. INCL. SIMPSONS			
WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39.90		
EMYLA HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90		
FIS STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90		
F17 CHALLENGE DT. ANL	29,90		
B.A.T. 2			
KOMPL DT. 1 MB			

29,90

Amiga Sonderposten

POPULOUS 2 DT. ANL 34,90	
SM CITY/POPULOUS COMPLATION SIMPSONS DT. ANL	24,90 19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29.90
SPACE QUEST 4 DT. AVIL 1 MB -SIERRA-	25.90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MR	34,90
STELLAR 7 -SERINA-	29,90
STRIKE FLEET	28.90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	24,80
SUPER TETRIS	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIN.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90

KOMPL DT. A500/A2000
69,90

ELYSIUM KOMPL DT. 1 MB	59,80
ENTITY DT. ANL	85.90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL, DT. 1 MB	75,90
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL OT. 1 MG	69,80
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL OT. 1 MB	85,30
Berger of the Control	

BURNTIME KOMPL DT. A1200

69,90

DT. ANL 1 MB *	
T. ANL 1 MB	
SYNDICATE	

KOMPL DT. 1 MB

65,90

URIDIUM II

DT. ANL 1 MB . 65,90

SUPERFROG D

SWORD OF HONOUR

ADRENALYN AGONY PSYGNOSIS

BARDG TALE S DT. ANL BATMAN THE MOVIE DT. ANL

BATTLEHAWKS 1942

BATTLECHESS 2 OT ANL

ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB

AQUAVENTURA -PSYGNOSIS- 1 MB

ARMOURI GEDOON -PSYGNOSIS-

PE 90

75.90

TURRICAN III

FIRSTEALTH FIGHTER DT. AM. 1 MB	34,90
FACE OFF ICEHOOKEY	24.90
FIRST SAMURAL DT. AM.	29.90
FISTFIGHTER	24.90
POOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF S	
FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	20745
The state of the s	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 4HCROPHOSE-1 MB	34,80
FUTURE WARS-TIME TRAVELLERIS	29,30
OIM "X"	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT-ACCIDIADE-	24.90
GUNDOAT -ACCOLADE-1 MB	29.00
HAGAR -THE HORRIBLE-	24,00
HARD NOVA	26.00
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39.90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALDNE VERS.	25,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL, DT.	35,90
ISHAR 1 1MB	29,90
Charles No. 10 Control of the Contro	

PREMIER	MANAGER
1	MB
29	,90
marrie e	

TERMINATOR 2	19,91
THE PLAGUE	15.90
THUNDERHAWN: AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29.90
TITUS THE POX	24,95
TROUS	29,90
TURRICAN I DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BOXING DT, ANL	29,80
TV SPORTS FOOTBALL 1 MB	12.80
UGHT	29,90
UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB	29,90

FALLEN EMPIRE KOMPL DT. 1 MB	89,90
FLASH BACK KOMPL, DT. 1 MB	85,90
FOOTBALL MANAGERS DT. ANL. 1 ME +	75,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	48,90
GOBLINS 2: KOMPL DT. 1 MB	65.90
BLINSHIP 2000 DT. HANDBUCH 1MB	60,90

DOGFIGHT

-MICROPROSE-DT. ANL 1MB 69,90

T.F.X. NUR A1200 *	45,60
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	199,00
THER FINEST HOUR MISSION 1	39,80
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *	79(8)
TRACONE 1 MB	85,90
TRANSARCTICA 1 MB HOMPL DIT.	59,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,50
TROODLERS OT, ANL	85,50
VIXING FIELDS OF CONQUEST DT ANL	195,90
WALKER DT. ANL	55,80
WAR IN THE GULF KOMPL OT, 1 MB	75,90

WOODYS WORLD DT. ANLEITUNG 1 MB 39,90

29,90	
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	31,00
JAGUAR XJ 220 DT. ANL. 1 MB	29,90
JOHN BARNES SOCCER	29,90
KG0 DT, ANL 1 MB	36,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINLIA 3 DT. ANL	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	28,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL DT. 1 MB	31.00
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	79,90
LOST DUTCHMAN MINE	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	28,90
LOTUE TURSO CHALLENGE 3 T ME	29.90
A PARTY AND THE OF THE PARTY STATES AND THE PARTY S	

GOLF

MICROPROSE-1 MB

ī	SHUTTLE	
	1 MB	
	29,90	

F-117A NIGHTHAWK
DT. ANL, 1 MB *
75,90

HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MID 75,90 HOWANA JONES 4 - FATE OF ATL - HOMPL DT. 1 MISSING

HAWNEAL KOMPL DT. 1 MB HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HRIED GUNS DT, ANL

65.00
54,90
54.90
20.00
79.90
50,00
79.92
66.90

GOAL DINO DINIS

(KICK OFF 3) DT. ANL 1 MB

59,90

LOST TREASURES OF MITOCOM 25 TITEL LOST VIKINGS KOMPL DT. 1 MB MAD TV 1 MB KOMPL DT. 1 MB MONEY SLAND KOMPL DT. 1 MB

WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,80
WORLD LEGEND DT. ANL	49,50
YOU JOE! DT. ANL	59.90
200L2 DT. ANL. 1 MB 1	54,80
Amiga Sonderposten	
30 POOL BILLARD	29,30
606 ATTACK SUB	19.90
ADDAMS FAMILY DT. AM.	24.80

	20,00	
29.30	MI TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	- 44
19.90	MANCHESTER UNITED EUROPE	20
24.80	MANIAC MANSION	29
19.30	MC DONALD LAND	19,
29.90	MEGATRAVELLER KOMPL DT. 1 MB	29.
29.80	MEGATRAVELLER 2 KOMPL DT. 1 MB	29.
15.90	MICROPROSE SOCCER	29.
29.90	MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL 1 MB	34
29.90	MUDS KEMPL DT.	24
25,30	NICK FALDO GOLF 1 MB	
29.90	NIGEL MANSELL RACING DT. ANJ. 1 MB	39,
19.90	MINIA REMOX	39.
29,20	NORTH & SOUTH	
28.90	OBITUS -PSYCHOSIS- 1 MB	20.
um u	orbehalten	5
WHEN BY	VI MOTISH 1011	

VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WAXWORKS -ACCOLADE-KOMPL DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 T MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT, ANL	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MC CRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANL	29,90
ZYCONIX	19,90
Abreaba nur solanna der Vorret mich	at .

HARPOON VERS, 1,21 DT. ANL 1 MB 29 90

MI TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	34.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	20.00
MANIAC MANSION	29.90
MC DONALD LAND	19.90
MEGATRAVELLER KOMPL DT. 1 MB	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SCICCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34.90
MUDS KEMPLOT.	24.90
NICK FALDO GOLF 1 MB	30,00
NIGEL MANSELL FACING DT. ANL. 1 MB	29.90
MINIA REMOX	29.90
NORTH & SOUTH	25.90
OBITUS -PSYCHOSIS- 1 MB	29,90
orbehalten	

Zubehör

Lubellot	
512 KB RAW ERWEITERUNG AND ZUM EINSTECH	CEN.
ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKULUHR	19.90
1,5 MB SPEICHER INTERN A 500	239.90
3,5" FLOPPY extern A500-A2000, abachatbar,850 KI	5, 119,90
extrem letes, Superstmitns 25 mm hoch kompt, anech	otrettu
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A 500	100.00
AMIGA ACTION REPLAY 5 , A2000	219,00
BOX SO STCK 3.5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5°	150.50
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,00
JOYSTICK PRO STAR MINE	34,30
MAUSMATTE	0.90
MOUSEJJOYSTICK UMSCHALTER	49,80
MOUSE/JOYSTICK VERLANGERUNG	9,90
X-COPY TOOLS 5.3 Int. Hardware	74,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten Liste gegen franklerten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

BANE OF COUNTY FORGE -WZARORY S. 1 MB

versandkosten: Nachharine plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00 * Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
DEL COCTIVADE AD DIA ONE DEPOTE LA MICHAEL TO TOTAL AND THE CONTROL TO THE ZO VOISAIL
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9. [∞] - 18. [∞] , Freitag 9. [∞] -17. [∞]
and the state of t

Ceerdiskeden				
3.5"	200 NoName 10er	9.80		
2,57	2HD NoName 10er	19.80		
5,25"	200 NoName 10er	5.00		
5,25"	ZHD NoName 10er	12,80		

Ein Qualitäts-Spiel erkennt man ja nicht zuletzt daran, daß es immer neue Auflagen erlebt – nicht umsonst zählen "Das Schwarze Auge" und "Battletech" auch diesbezüglich zu den absoluten Spitzenreitern! Zeit für eine kleine Novitätenschau…



schnelle Raumjäger die Hauptrolle.

Da verständlicherweise keinerlei Szenariokarten oder Spielfiguren mitgeliefert werden,
wendet sich das Kompendium
vor allem an Leute, die zumindest schon über die BattletechBasisbox verfügen – ihnen
wird es aber treue Dienste leisten!

BATTLETECH KOMPENDIUM

Diese Sammlung zu Battletech, Citytech und Astrotech
gilt in ihrer amerikanischen
Heimat bereits als heimliches
Standardwerk, Kein Wunder,
schmilzt das Büchlein mit dem
flexiblen Papp-Einband doch
all die weit verstreuten Regeln
zu einem handlichen Mix zusammen, der auf schlichten
120 Seiten Platz findet. Erreicht wird dieser positive
Schrumpf-Effekt durch die Beschränkung aufs Wesentliche:
Null Hintergrund, null Blabla,



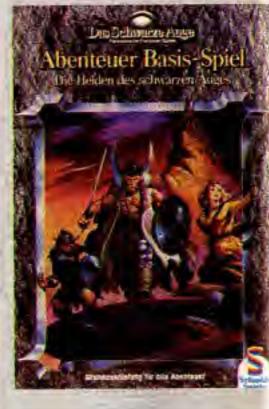
statt dessen von der ersten bis zur letzten Seite Vorschriften. Erfreulicherweise bleibt der Text jedoch immer verständ-

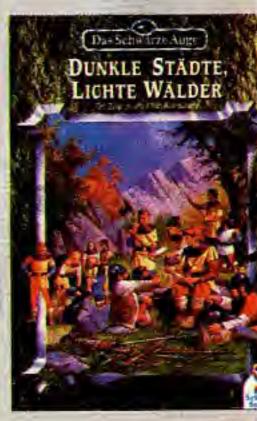
lich und doch präzise, dazu gibt's viele Beispiele plus Tabellenmaterial und technische Datenblätter (das hiesige Gegenstück zu den aus Rollenspielen bekannten Charakterbögen) zu Battlemechs und Raumschiffen. Last not least gewinnt das Kompendium durch die Hereinnahme von Duell-Regeln für Zweier-Gefechte sowie dadurch, daß ein kluger Redakteur (auch so was gibt's, bloß halt nicht bei uns...) alle Veränderungen gekennzeichnet hat; - MechProfis sehen also auf den ersten Blick, wo Neuigkeiten zu beachten sind!

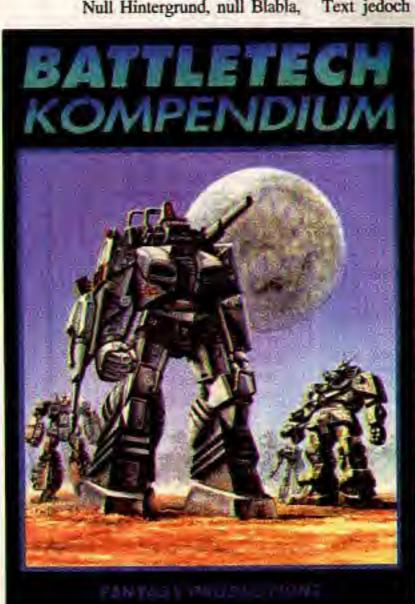
Für professionelle Robot-Krieger dürfte das Gesagte auch schon als Referenz genügen, Mech-Neulingen sei indessen verraten, daß es hier um eine taktisch-strategische Konfliktsimulation mit riesigen, von Menschen gesteuerten Kampfrobbis geht, wobei diese Metzeleien auf Landkarten oder Stadtplänen im Wabendesign ausgefochten werden. Inhaltlich befaßt sich das Handbuch zum Großteil mit den in verschiedene Phasen aufgeteilten Spielrunden. Da werden die Stahlungetüme zunächst bewegt, anschließend darf man durch Drehung auf Züge der Gegner reagieren, um dann die Waffen sprechen zu lassen. Je nach Typ des von Euch gesteuerten Roboters mögt Ihr besonders beweglich, besonders stark gepanzert oder bis an die Zähne bewaffnet sein, was natürlich jeweils eigene Strategien erfordert. In den Städten kommen noch Sonderregeln für den Straßenkampf hinzu, und bei Astrotech spielen halt

DAS SCHWARZE AUGE

Doch nun zurück ins aventurische Rolli-Mittelalter, denn auch dort hielt inzwischen die Neuzeit Einzug. Gemeint sind die gründlich überarbeiteten









Spiel-Gesetze, wie sie ja beim Computergame "Die Schicksalsklinge" bereits weitgehend Anwendung fanden. Das frisch durchgestylte Abenteuer-Basis-Spiel bietet dabei neuerdings drei Manuskripte: Neben den gewohnten zwei Regelbüchern für Anfänger und Fortgeschrittene hält ein drittes Heft jetzt Instant-Abenteuer bereit, bei denen sowohl Solisten als auch Parties auf ihre Kosten kommen. Für Greenhorns lohnt sich die Anschaffung zwar kaum, beim Alte-Hasen-Manual hat sich dafür freilich um so mehr getan. So wurde hier nunmehr auch ein Magiesystem eingeführt (die Grundregeln des Zaubersets "Die Magie des Schwarzen Auges"), außerdem hat man die guten und schlechten Charaktereigenschaften auf jeweils sieben aufgestockt. Darüber hinaus ist das Kurzlexikon der gängigen Monster neu, und um



all dem Platz zu machen, wurden die Abschnitte über Kampf und Prügelei erheblich gestrafft.

Wer sich dennoch partout in der De-Luxe-Ausführung mit den Unholden balgen will, ist beim Erweiterungsset Mit Mantel, Schwert und Zauberstab bestens aufgehoben, während Liebhaber von Elfen

und Zwergen sich die Quellenbox Dunkle Städte, lichte Wälder zulegen sollten. Hier erfährt man von der Namensgebung über Herkunft bis hin zu Juristerei und Religion wahrhaftig alles über die zwei ungleichen Fantasy-Nationen! Beide Titel sind natürlich zu den novellierten Regeln kompatibel; dasselbe in Stahl gilt auch für ein brandneues Hintergrundmaterial: Wer die 80 Seiten von Kaiser Retos Waffenkammer studiert hat, wird wohl nie wieder Probleme damit haben, seinen Helden einen passenden Dolch zu verordnen oder eine standesgemäße Rüstung auf den muskelschwellenden Leib schneidern. Selbst vergiftete Klingen oder Holzharnische fehlen im bunten Sammelsurium nicht - was indessen noch fehlt, um diesen Stromausfall komplett zu machen, ist unsere traditionelle Verlosung.

BROT UND SPIELE

Brot gibt's beim Bäcker, für die Spiele sind wir zuständig. Mit ein bißchen Glück könnt Ihr daher kostenlos eins unserer Rezensionsexemplare abgreifen, also entweder das Roboter-Kompendium, das DSA-Basis-Game, die Zwergenund Elfen-Schachtel oder Kaiser Reto. Voraussetzung ist al-

lerdings, daß Ihr auf einer Postkarte eine der folgenden Fragen beantwortet: Ist das Battletech-Szenario im 3. oder eher im 4. Jahrtausend n. Chr. angesiedelt? Wie heißt der gegenwärtige aventurische Kaiser? Wer jetzt noch an seinen Absender und unsere Anschrift denkt, hat bei der Verlosung alle Chancen. Apropos: Im letzten Heft standen die Chancen gut, wenn entweder "Atmosphere" oder der Friedens-Nobelpreis auf dem Kärtchen stand... (jn)

Joker Verlag "Stromausfall" Bretonischer Ring 2 D-85630 Grasbrunn

Battletech Kompendium

61%

Spielmaterial:

Spielregeln: 89%
Spielreiz: 84%
Besonderes: Alles in einer
Hand – ist das noch nicht besonders genug?
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 39,–DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40699 Erkrath
Tel.: 0211/9 24 22 42

Das Schwarze Auge

Spielmaterial: 62% – 83% Spielregeln: 82% – 85% Spielreiz: 81%-86% Besonderes: Kaiser Reto stammt aus dem Hause Fantasy Productions und ist auch von dort zu beziehen siehe Battletech-Kasten. Schwierigkeit: Variabel Preise: je Box ca. 45,- DM; Kaiser Reto ca. 29,- DM Bezug: Games In Karlstr. 43 80333 München Tel.: 089/55 57 67

Kaiser Retos Waffenkammer Ein Kompendium aventurischer Waffen und Rüstungen

Viel fällt den Herstellern offensichtlich nicht mehr ein, die Spielhalle verkommt zusehends zur Kampfsportarena. Na, immerhin hat unsere Test-Lupe neben drei neuen Keilereien auch ein lupenreines Plattformgame entdeckt...

METAMORPHIC FORCE

Einer der zuverlässigsten Lieferanten von neuem Prügelstoff ist seit jeher Konami, doch diese Platine hätten sich die Arcade-Asiaten getrost sparen können - die Story vom größenwahnsinnigen Bösewicht ist mindestens so abgedroschen wie das dazugehörige Gameplay: Zunächst haben der oder die (zwei) Spieler die Qual der Wahl zwischen vier Bildschirm-Rabauken, die sich in ihrem Schlagrepertoire jedoch kaum unterscheiden. Sodann kloppt man sich durch horizontal scrollende Fantasy-Landschaften und mischt Echsen, mutierte Igel und Endgegner mit Händen, Füßen und Schwertern auf, Gelegentlich liegen Goldstatuen zum Aufsammeln bereit, die den Helden in ein schlagkräftigeres Monster verwandeln. Das kennt man seit Jahren von Segas OIdie "Altered Beast", und auch der Rest des Games präsentiert überwiegend nur althekannte Genre-Versatzstücke.

Dementsprechend gelangweilt marschiert man durch die ode Optik, ergötzt sich an kleineren Zoom-Einlagen und ärgert sich über die lieblos gestalieten Höhlen- und Tempel-Landschaften und ihre nicht minder lieblosen Bewohner. Einzig die dramatische Musik kann hier wirklich überzeugen, doch die gibt's beim Titelbild umsonst zu hören - wozu also Münzen opfern?





Daß Kämpfe bei Horizontalscrolling auch (mehr) Spaß machen können, beweist Konamis zweiter Streich, nehmen die Programmierer hier doch das Genre tüchtig auf die Schippe. Was den ein bis zwei Spielern bei dieser Parodie so alles über den Weg läuft, ist denn auch teilwei-

se wirklich ulkig: quiekende Ferkel, ungläubig dreinschauende Passanten, die schuldlos von fahrenden Zügen geschubst werden, bierbäuchige Rocker, die mit ihrem

Wanst kämpfen, wirr kichernde Punks mit funkenstiebenden Elektro-Zangen was für eine Freak-Show! Die Gegenwehr erfolgt dann etwas konventioneller mit Händen und Füßen, dazu kommen Schlagstöcke und andere Gegner-Waffen, die man übernehmen und für be- Abwechslung gesorgt. Die pergeld gut angelegt.

grenzte Zeit ebenso zur Selbstverteidigung nutzen kann wie die herumstehenden Kisten und Fässer.

Da der Schlagabtausch an so unterschiedlichen Schauplätzen wie Straßenschluchten, Bahnhöfen, Bars oder Tunnels stattfindet, ist für Grafik setzt zwar keine neuen Maßstäbe, ordentlich gezeichnet ist sie aber allemal, und die Musikbegleitung (Rap, House, Metal etc.) läßt sich gut anhören. Der Unterhaltungswert dieses Automaten bleibt somit unbestritten, hier ist das Klim-





TITLE FIGHT



In der dritten Runde läßt's Sega krachen, und zwar ganz gehörig: Diese Box-Simulation kommt in einem über zwei Meter hohen Stahlgehäuse daher und schindet mit ihren beiden dicken 26-Zoll-Bildschirmen bereits aus der Ferne mächtig Eindruck! Statt Joysticks sind zwei Paar griffige Hebel montiert, in denen die Hände genau den Halt finden, den sie beim anschließenden Fight brauchen. Es stehen zwei Spielmodi zur Wahl (Mann gegen Mann oder Mann gegen Rechner), wobei immer mit einem "durchsichtigen" Boxer aus der 3D-Perspektive gekämpft wird. Die Gegner sind freilich auch optisch "voll da", das Ganze erinnert ein wenig an den Klassiker "Frank Bruno's Boxing" - natürlich grafisch auf der Höhe der Zeit und mit allerlei Gags ge-

spickt. Wenn man einen Volltreffer einstecken muß, verschwimmen die Bildkonturen z.B. je nach Konstitu-

tion bis zur Unkenntlichkeit. Doch auch spielerisch ist der Titelkampf eine Augenweide, denn die Kontrahenten beherrschen ihr Geschäft: Neben Standardschlägen wie Uppercuts und Straights hat jeder Fighter eine individuelle Technik in petto, hier finden selbst erprobte "Street Fighter II"-Prügelknaben eine echte Herausforderung, bei der neben Geschick und gutem Timing auch die richtige Taktik über Sieg oder Niederlage entscheidet. Tja, auf Sega ist halt Verlaß...



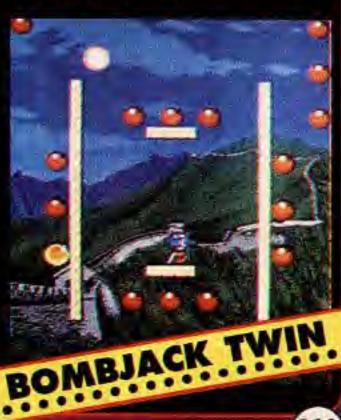


Der Name des neuen NMK-Automaten sollte alten Arcade-Veteranen vertraut vorkommen, immerhin war das "Bombjack"-Original Mitte der 80er Jahre ein Renner in den Spielhallen. Daß sich der

Erfolg nun wiederholt, darf allerdings bezweifelt werden, dazu hätte den Programmierern schon ctwas mehr Neues einfallen müssen als nur ein Team-Modus für zwei menschliche Hüpfer. Zumal das Spielprinzip selbst ja schon anno dunnemals nicht unbedingt eine Offenbarung war: Man steuert ein Sprite

über nicht scrollende Plattformen und sammelt Bomben auf, schafft man das in einer bestimmten Reihenfolge, gibt's einen Extrabonus, Für seine schwierige Aufgabe ist Bombjack mit enormer Sprungkraft gesegnet, und dank seines Capes kann er sogar eine Weile durch die Lüfte schweben, wo bösartige Roboter, Vögel und andere Feinde auf ihn lauern. Genau wie beim Original werden durch Einsacken von Extra-Icons Smartbombs, Levelwarps oder Schutzschilde aktiviert, und auch der Aufbau der Plattformen blieb

weitgehend unverändert abgeschen von ein paar Farhnuancen sehen sogar die Hintergrundbilder identisch aus! Die Optik wird also wohl niemanden zu unkontrollierten Begeisterungsstürmen hinreißen können und die düdelige Musik erst recht nicht; sie ist schlicht nervtötend. Reizvoll sind daher höchstens die netten Mädchenportraits, die alle paar Levels auftauchen, um den Nostalgiker bei der Stange zu halten. Wir ziehen allerdings ein packendes Gameplay jeder digitalen Brautschau vor – und Ihr? (rl)





Weil wir immer etwas schneller sind, haben wir das Fest der Freude um knapp vier Wochen vorgezogen - um Euch noch schneller mit erfreulich aktuellen Tests und Previews, festlichen Specials, einem weihnachtlichen Preisausschreiben und den besten Lösungshilfen in Feststimmung zu versetzen! Sollte kein Problem sein, denn am Terminkalender stehen Tests zu Top-Fortsetzungen wie ELITE 2 und ZOOL 2, Top-Umsetzungen wie der PC-Flugi F-117A oder die Konsolen-Raserei F1 RACE sowie Top-Neuerscheinungen vom Antikriegsspiel CANNONFODDER bis zum Mega-Adventure INNOCENT UNTIL CAUGHT! Noch nicht überzeugt? Wie wäre es dann noch mit zwei heißen Specials über DIE NEUEN GAMES FÜRS CD " bzw. ALLE NEUEN JOYSTICKS? Oder einem EXKLUSIV-INTERVIEW MIT WILD BILL STEALY? Darüber hinaus dürft Ihr die SPIELE DES JAHRES wählen und Euch an unseren PROGRAMM-TIPS FUR COMPUTER-FREAKS ergötzen! Kurzum, Weihnachten fällt

Kurzum, Weihnachten fällt dieses Jahr auf den 26. November und wird am Kiosk gefeiert. Wer noch eher und preiswerter feiern und zudem ein kleines Geschenk abgreifen will, der wende sich vertrauensvoll an unsere Abo-Seite...



INSERENTENVERZEICHNIS

The second second second	-		0.74
A3 Computer	23	Megasoft	64
ABC Soft	83	Müller Computersoftware	76,77
AHS	30	Multimedia Soft	115
Arktis	28	Neuroth	46
Ascon	8	No Image	46
Bachler	114	Okay Soft	74
Bergler	101	Ossowski	11
Bits & Bytes	86	Pawlowski	127
Call & Play	91	Pfister	110
CPS Heidak	79	Psygnosis	37
CT-Verlag	25,27	Quicksoft	107
Dacota	97	Silver Datentechnik	21
Donau Soft	97	Schneider	29
Dynamics	74	Soft & Hardwareversand	117
Esser	59	Soft City	74
Fun & Action	128	Soft Dreams	36
		The state of the s	61
Groß Electronic	117	Software 2000	2.7
ICP	13	Sunflower	2,3 33
IPV	49	Supervision	33
Joker Verlag	41,47,81,87,93,95	Teach me Amiga	17
Joysoft	44	Turtles Soft	26
Judgement Day	4	Versand 99	35
Mallander	53	Vesalia	108
Max Design	75	Wial Versand	119
Media Points	111	Poster:	Joker Verlag

BEZUGSQUELLEN

AHS

Laden & Versand: Schirngasse 3-5 61169 Friedberg Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware

Blücherstraße 24 Postfach 1113 46397 Bocholt Tel.: 02871/183088

Bomico

Am Südpark 12 65451 Kelsterbach Tel.: 06107/76060

Frank Heidak

Bürgerstraße 8-10 50667 Köln Tel.: 0221/256983

Galax

Plinganserstraße 26 81369 München Tel.: 089/7605151

Joysoft

Gottesweg 157 50939 Köln Tel.: 0221/4301047

Quicksoft

Postfach 3865 78027 Schwenningen Tel.: 07720/31046

Rushware

Bruchweg 128-132 41564 Kaarst Tel.: 02131/6070

Wial Versand

Liegnitzerstraße 13 82194 Gröbenzell Tel.: 08142/8273



TEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISI



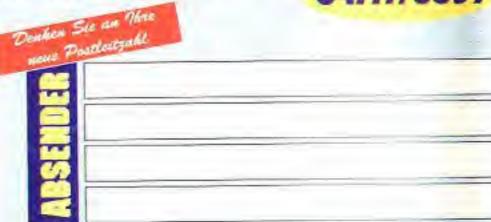
FUN+ACTION

SOFTWARE

Postfach 105

21778 Cadenberge

(Antwort)



(Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM



